

**VOLLVERSION**  
WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY

**10** SPIELBARE  
TOP-  
DEMOS

**EXKLUSIV: NO MAN'S LAND**

- BREED
- ENCLAVE
- INDYCAR SERIES
- WILL ROCK
- PURE PINBALL
- BOMBA U.V.M.

**60 MINUTEN  
VIDEOSHOW:**

Der Herr der Ringe 3,  
Die Sims 2 u.v.m.

**INTERAKTIVER TEST:**  
Elite Force 2

**INTERAKTIVES VIDEO:**  
Ghost Master

**MADE IN GERMANY:**  
Spellforce

**TEST-VIDEOS:**  
Warcraft 3: Frozen Throne  
Planetside  
Ghost Master  
The Hulk  
Heaven & Hell  
Eve Online  
Enclave

**GENIALE TRAILER:**  
Battlefield 1942: Secret Weapons  
Counter-Strike: Condition Zero  
Der Herr der Ringe 3  
Everquest 2  
Harry Potter: Quidditch WM  
Lords of Everquest  
Need for Speed: Underground  
Die Sims 2  
Vampire 2



**EXKLUSIV!**

# MAX PAYNE 2

- **Erstmals angespielt!**
- **Erste Screenshots!**
- **Remedy im Interview!**

## VORSCHAU



**HERR DER RINGE 3**  
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

**TOMB RAIDER**  
THE ANGEL OF DARKNESS

**PARAWORLD**  
DAS NEUE SUNFLOWERS-SPIEL

## TEST



**FROZEN THRONE**  
GENIALES WARCRRAFT-3-ADD-ON

**ELITE FORCE 2**  
MIT SHOOTER-DEMO AUF DVD!

**GHOST MASTER**  
GEISTREICHER STRATEGIE-HIT

## HARDWARE



**EIN IDEALES PAAR**  
ATHLON XP 3.200+ & NFORCE 2

**GAME-NOTEBOOKS**  
TEST: DIE NEUEN SPIEL-MOBILE

**ATHLON-TUNING**  
MEHR POWER FÜR IHREN PC

# 湾岸

The Future Of Illegal Street Racing

# MIDNIGHT CLUB II

LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



Fahr Rennen gegen die  
schlimmsten Raser der Welt.



Keine Regeln, keine vorgegebenen  
Strecken!



Die Cops wissen, was du vor hast -  
lass dich nicht erwischen!



Wähle aus modernsten, aufge-  
putzten Autos und Motorrädern.

"Midnight Club II geht in grafischer Topform an den Start" - Computerbild-Spiele

"Mehr rabiate Rennaction passt auf keinen Breitreifen" - GameStar



PlayStation 2



FEATURES  
NETWORK  
CAPABILITIES

PC  
CD



"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Network Adaptor for PlayStation 2 (sold separately). The Network icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE





EDITORIAL  
 PETRA MAUEROEDER CHRISTIAN MÜLLER



EXKLUSIV-BEILAGE DER  
 CD- UND DVD-AUSGABE  
 36-seitiges Extra-Heft  
 zum Herausnehmen

# Jetzt wird scharf geschossen!

**Montag** | 16. Juni 2003

Keine Shooter-Demos, zwangszensurierte Videos – die Folgen des Jugendschutzgesetzes nerven Redaktionen und Leser. Aber PC Games wäre nicht PC Games, wenn wir uns für unsere Leser nicht etwas einfallen ließen: Ab dieser Ausgabe werden die Heft-CDs und -DVDs von der Berliner USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) geprüft – jener Instanz, die für alle in Deutschland erhältlichen PC-Spiele zuständig ist. Die USK-16-Bescheinigung lässt uns und Ihnen deutlich mehr Spielraum – nicht nur was Trailer und redaktionelle Videos anbelangt: Weil die Leser von Deutschlands Spielmagazinen in den vergangenen Monaten auf manche Top-Demo verzichten mussten, packen wir auf die aktuellen Scheiben das Who's who der aktuellen Action-Riege, darunter **Unreal 2**, **Breed**, **Vietcong**, **Elite Force 2**, **Enemy Territory**, **Enclave** und dazu für Strategie-Freunde die Exklusiv-Demo zu **No Man's Land**. Die „neue“ PC Games erhalten Sie sowohl am Kiosk als auch im Abo. Nicht vernachlässigt wird unsere „PC Games Ab 18“-Ausgabe, die weiterhin mit exklusiven Inhalten aufwartet (etwa Demos und Mods zu indizierten Spielen). Aktuell auf der 18er-Scheibe: die Vollversion von **Enemy Territory**. Volljährige Leser können ihr bestehendes Abo jederzeit umstellen lassen (Coupon plus Ausweiskopie per Fax, Post oder E-Mail genügen) – bei uns ohne Aufpreis!

**Montag** | 16. Juni 2003

Vor genau einem Monat haben unsere Redakteure zum ersten Mal **Max Payne 2** auf der E3 gesehen und angespielt – PC Games wurde als einziges deutschsprachiges Magazin von Rockstar (**Vice City**) und Remedy auserkoren. Aufgrund einer strengen Nachrichtensperre durften wir in unserer „eigentlichen“ E3-Ausgabe 07/03 noch nicht darüber berichten. Das ist vorbei: Nur PC-Games-Leser be-

kommen die sensationellen Screenshots schon jetzt zu sehen – in unserer Exklusiv-Titelstory ab Seite 42.

**Dienstag** | 17. Juni 2003

Demis Hassabis müsste eigentlich in seinem Büro in London sitzen und spielen, spielen, spielen – sein Strategiespiel **Republic** steht kurz vor der Serienreife. Für PC Games nimmt er sich trotzdem Zeit und erklärt uns in Ermangelung eines Tutorials (soll sich bis zum Verkaufsstart im Juli ändern), wie die komplexe Welt von Novistrana eigentlich funktioniert – und wie Sie sie durch Korruption, Wahlkampf, Intrigen und kleine Morde unter Feinden beherrschen. Auch Harald Wagner hat gespielt, gespielt, gespielt und erklärt Ihnen das Spielprinzip ab Seite 38.

**Freitag** | 20. Juni 2003

Eidos spricht ein Machtwort: Der fest eingeplante Test von **Tomb Raider: Angel of Darkness** muss auf die kommende Ausgabe verschoben werden, die PC-Version braucht noch ein paar Wochen Feinschliff; Last-Minute-Infos finden Sie in der Vorschau auf Seite 52. Weil das Action-Adventure bereits im Juli auf den Markt kommt, haben wir für alle ungeduldrigen Fans bereits die Komplettlösung beigelegt – als praktisches Booklet auf allen CD- und DVD-Heften. Wie das neue Lara-Craft-Abenteuer im Vergleich zu Indiana Jones abschneidet, erfahren Sie deshalb in PC Games 09/03. Der Test der PlayStation-2-Version in unserem Schwestermagazin **PLAYZONE** berechtigt zur Vorfreude: Dort erhielt das Spiel eine 80er-Wertung.

Einen heißen Juli und viel Spaß mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen

**Ihr PC-Games-Team**

JUSTIN STOLZENBERG ...



... wurde Augenzeuge einer Straftat: Jan Petersen nimmt aus Idealismus und Überzeugung harte Strafen in Kauf, um sich gegen die BPPM-Entscheidungen zu wehren. Den Mann, der die Indizierung von UT 2003 kippen will, lernen Sie auf Seite 28 kennen.

DIRK GOODING ...



... besuchte die Spillforce-Macher von Phenomic in Mainz und stellte zufrieden fest, dass die Entwickler sich voll und ganz mit ihrem Fantasy-Strategiespiel identifizieren (Report ab Seite 26). Dirk ist übrigens der Typ im Hundekostüm vorne rechts im Bild.

FLORIAN WEIDHASE ...



... hat seine brachliegende Zuneigung für Lara-Craft wiederentdeckt, wie der Schnapsschuss belegt. Der Tipps-Profi gehört zu den weltweit ersten, die das Geheimnis des „Angel of Darkness“ ergründet haben – und das in Rekordzeit. Das T&T-Booklet liegt der CD- und DVD-Auflage bei.

# Inhalt 8/2003

## Aktuelles

Editorial	3
Hitlisten	22
Leser-Charts	22
Release-Termine	24
Spacemat	175
Top Ten	22

## News

Allens vs. Predator	20
Autobahn Raser	13
Battle Engine Aquila	13
Battle.Net	13
Black Hawk Down: Team Sabre	18
C&C Generals	12
Chaos Legion	12
Curse	20
Die Sims Megastar	18
Die Sims Sitcom	16
Duke Nukem Forever	12
E3: Umfrage	16
Enemy Territory	21
Enigma: Rising Tide	20
Fable	14
Fallout 3	13
G.A.I.A.	20
Gamerswear.com	16
Games Connection	13
Gothic 2: Limited Edition	20
Indizierung in den USA	18
Jeanne d'Arc	13
Metalica	13
PC Games Hardware Sonderheft	18
Quake 4	18
Raubkopien	18
Real Time Worlds	18
Riftrunner	18
Ritual Entertainment	13
S.T.A.L.K.E.R.	18
Shadow Vault	14
Tomb Raider: Angel of Darkness	20
Tribes Vengeance	14
Unreal Tournament	13
Wizardry 9	18
World Racing	21

**Klage gegen die BPJM** ..... 28  
Eine Privatinitiative will das neue Jugendschutzgesetz vor den Kadi bringen. Wir berichten über den Versuch, die Indizierungspraxis abzuschaffen und die Jugendschutzbestimmungen an die unserer europäischen Nachbarn anzugleichen.

**Made in Germany: Phenomic** ..... 26  
Im idyllischen Ingelheim am Rhein arbeitet Ur-Siedler und Entwicklerlegende Volker Werlich an dem Strategiespiel **Spellforce**, dem vielversprechenden Phenomic-Debut.



## Vorschau

Pixelpracht	32
<b>Strategie</b>	
Knightshift	36
Paraworld	34
Republic	38
<b>Action</b>	
Der Herr d. Ringe: Die Rückkehr d. Königs	54
Max Payne 2	42
Prince of Persia: Sands of Time	60
The Great Escape	56
Tomb Raider: Angel of Darkness	52
Unreal Tournament 2004	58
<b>Abenteuer</b>	
Fluch der Karibik	62
Sacred	64
<b>Sport</b>	
Midnight Club 2	66

## Test

So testen wir	70
Testcenter: Infos auf einen Blick	71

## Spiel des Monats

Star Trek: Elite Force 2	72
--------------------------	----

## PC-Games-Einkaufsführer

Classics und Budgetspiele	121
Neuerscheinungen	120
PC-Games-Top-100: Referenzspiele	118
Schwarze Liste	120
Spiele-Sammlungen	120
Zusatz-CDs und Add-ons	120

## Strategie

Bomba	96
Ghost Master	88
Heaven & Hell	94
Premium Kartenspielsammlung	96
Radsportmanager 2003-2004	95
Rise of Nations: Feedback	83
Strategic Command	96
Warcraft 3: Frozen Throne	84

## Action

Enter the Matrix: Feedback	99
PlanetSide	100
Purge	105
Starky & Hutch	102
The Hulk	104



## Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Grafische Gigantomanie, griffiges Gameplay: Electronic Arts will sich mit der Adaption des dritten Ringe-Kinofilms zum Herrn der Film-Umsetzungen aufschwingen.

## AKTUELLES

**S. 28** Drastische Mittel: Jan Petersen verkauft das indizierte UT 2003 vorzüglich an eine Minderjährige. Eine Straftat als erfolgversprechende Methode, das neue Jugendschutzgesetz zu kippen?

### Klage gegen die BPJM

## VORSCHAU

**S. 42**

### Max Payne 2

Hinter verschlossenen Türen auf der E3: PC Games war die einzige deutsche Redaktion, mit der die Remedy-Entwickler Petri Jarvilehto und Sam Lake über Max Payne 2 plauderten.

**S. 52**

### Tomb Raider: Angel of Darkness

Jeremy Heath-Smiths Erkenntnis, zwei Spiele zu viel gemacht zu haben, beschert uns eine unbekannte Lara Croft. Die totgeglaubte Action-Heldin wird im nächsten Abenteuer mit ganz neuen Fähigkeiten bestehen.



## Abenteuer

C.S.I.: Feedback .....	107
Das Mysterium von Zelenhorm .....	111
Eve: The Second Genesis .....	110
Morrowind: Bloodmoon .....	111
Neverwinter Nights: Der Schatten von Underzint .....	108

## Sport

Downtown Run: Feedback .....	113
Matchball Tennis .....	116
Pet Racer .....	114
Pet Soccer .....	114

## Tipps & Tricks

Inhalt .....	123
--------------	-----

## Komplettlösung/Spielertipps

GTA Vice City .....	131
Star Trek: Elite Force 2 .....	133
Warcraft 3: Frozen Throne .....	139

## Kurztipps

DTM Race Driver .....	124
Enter the Matrix .....	124
Freelancer .....	126
Fußballmanager 2003 .....	126
Gothic 2 .....	126
GTA 3 .....	126
GTA Vice City .....	124

Indiana Jones und die Legende der Kaisergrotte .....	125
Metal Gear Solid 2: Substance .....	126
Red Faction 2 .....	126
Rise of Nations .....	126
Sim City 4 .....	126
Star Trek: Elite Force 2 .....	126

## Tuning-Tipps

Ghost Master .....	128
Star Trek: Elite Force 2 .....	127
Warcraft 3: Frozen Throne .....	128

## Hardware-Hilfe

AGP Aperture Size .....	129
BIOS-Update .....	129

DVD mit Detonator FX .....	129
Installationsproblem .....	129
Mikrofon streikt .....	130
Netztelle .....	130
Radeon Pro oder GeForce FX .....	129

## Hardware

### PC-Games-Einkaufsführer

Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro .....	166
Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro .....	166
Hardware: Referenz-Produkte .....	167
Rechner des Monats .....	167
Welcher Chip für welchen Prozessor? .....	166

### News

Asus P4P800 .....	152
Creative MegaWorks 510D .....	152
DirectX-9-Benchmark .....	152
Dr. Fix It .....	153
Genius NetScroll+ Traveler .....	153
Iiyama TFTs .....	153
Intel Pentium 4 C .....	152
Nvidia GeForce FX 5200 .....	152
Saitek ST90 .....	152
Sharkoon Luminous Keyboard .....	153
Shuttle XPC SN45G .....	153
Umffrage: Grafikkarten .....	152
Western Digital Caviar 250GB .....	153

### Mainboards

Asus A7N8X Deluxe V2.0 .....	154
DFI Lanparty KT400A .....	154
Epox 8K9A9I .....	154
Epox 8RDA3+ .....	154
Gigabyte 7VAXP-A Ultra .....	154
Leadtek K7NCR18D Pro 2 .....	154
MSI K7N2 Delta-ILSR .....	154
MSI K7N2 Delta-L .....	154

Mainboards für AMDs Athlon XP 3200+ ...	154
Wir haben acht NForce2-Mainboards auf Herz und Nieren geprüft und krönen das Traumpaar, bestehend aus dem besten Mainboard und AMDs neuen Athlon XP 3200+.	



## Notebooks für Spieler

Überraschung im Testlabor: Moderne Notebooks sind schnellere Spielkisten als so manche PCs. Ob Geschwindigkeit ein ausreichender Kaufgrund ist, verraten wir im Vergleichstest.

## Notebooks für Spieler 158

Noch bevor die ersten DirectX-9-Spiele im Handel liegen, gibt es passende Notebook-Grafikkchips. Lohnt sich die Investition in tragbare PCs endlich für Spieler?

## Der perfekte AMD-PC 160

Mit einem Athlon-XP-Prozessor spielen Sie am günstigsten. PC Games hat aufgeschlüsselt, wie Sie Ihren AMD-Rechner optimal justieren und dabei die häufigsten Fehler vermeiden.

## Service

DVD- und CD-Anleitungen .....	168
Impressum .....	176
Inserentenverzeichnis .....	176
Kontaktadressen .....	176
Leserbriefe .....	174
Rossis Rumpelkammer .....	172
Schnappschuss .....	173
Vor zehn Jahren ...? .....	178
Vorschau .....	178

## TEST

## S. 72 Star Trek: Elite Force 2

Das friedfertige Star Trek-Universum in einem Ego-Shooter - was eigentlich nicht zusammenpasst, hat Ritual mit einer großen Hintergrundgeschichte vermischt. Reden und schießen, bis Ohrhüllen und Phaser glühen.

## TIPPS & TRICKS



## Warcraft 3: Frozen Throne S. 139

Sie müssen eine Menge heißer Kämpfe bestehen, bevor Sie sich auf dem kalten Thron ausruhen dürfen. Unsere Tipps öffnen Tür und Tor zu den königlichen Ruhmeshallen. Den Test finden Sie auf Seite 84.

## HARDWARE



## Der perfekte AMD-PC S. 160

Mit ein wenig Feintuning können Sie die letzten Leistungsreserven aus Ihrem AMD-PC herauskitzeln. Kauf Tipps, BIOS-Tuning, Technik-Hintergründe und Chipsatz-Beratung für mehr Performance.



lasten, Schubregler, Drehgriff, Rundblickschalter

**Logitech Cordless Desktop Optical**  
nur 85 € statt 99 €  
zzgl. 12,80 € Versand



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.40B GHz
- 256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 40 GB "" Festplatte
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkkarten, DSL ready
- 16 MB ATi Rage Ultra Grafik 128 AGP Grafikkarte
- **Integrierte Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil!**
- Integrierte Soundlösung, Kopfhöreranschluss
- 16x DVD-ROM oder 48x CD-RW Laufwerk
- Windows® XP Home Edition (DEM) auf Recovery CD<sup>®</sup>,  
Works 7.0 (DEM)®, Antivirensoftware
- **Atac Lansing ADA215 Aktivitätsprecher**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

**699 €**

- mit 80 GB\*\* Festplatte, 7.200 U/Min.: + 35 €<sup>1)</sup>
- mit 64 MB Nvidia GeForce4 MX Grafikkarte: + 58 €<sup>1)</sup>
- mit separatem DVD und 48x CD-RW Laufwerk: + 70 €<sup>1)</sup>

- Aufpreis für 2.66 GHz nur 58 €<sup>1)</sup>
- Aufpreis für 2.80 GHz nur 174 €<sup>1)</sup>

Finanzierung schon ab 22,98€ mtl./Laufzeit 36 Monate<sup>99</sup>  
E-Value: 1020-D1306



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.86 GHz
- 256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 120 GB\* Festplatte, 7200 UPM
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia GeForce MX 420 Grafik, TV Out
- **Gratis Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil**
- Creative SoundBlaster Live! 5.1 Value Karte
- 16x DVD-RQM und 4x CD-Brenner
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD<sup>™</sup>, Works 7.0 (OEM), Antivirenssoftware
- **herman/kardon® HK 395 Stereo Lautsprecher, Subwoofer**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

**899 €**

- mit Creative Audigy 2 Soundkarte inkl. FireWire: + 35 €<sup>9</sup>
- mit 4 fach DVD-Brenner: + 128 €<sup>10</sup>
- mit ATI Radeon™ 9800 Grafik: + 151 €<sup>11</sup>

- Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €<sup>1)</sup>
- Aufpreis für 3.06 GHz nur 348 €<sup>1)</sup>

Finanzierung schon ab 29,58 € mtl./Laufzeit 36 Monate<sup>11</sup>  
E-Value: 1020-D1406



- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 120 GB\*\* Festplatte, 2200 U/min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanchluss, DSL ready
- 128 MB ATI Radeon® 9600 – 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- **Gratis Laserdisk oder 100 € Sparrvorteil**
- Creative Audigy 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- DVD-RW Brenner (4x24x) und 16x DVD, Software
- Windows® XP Home Edition ( OEM) auf Recovery CD<sup>®</sup>,  
Works 7.0 ( OEM)®, Antivirenssoftware
- Atec Lansing ADA745 1.4 Lautsprecherstern
- 1 Jahr Atec-Reparatur-Service

**1.299 €**

- mit 200 GB\*\* Festplatte, 7.200 U/Min.: + 139 €<sup>1</sup>
- mit 1024 MB DDR-RAM, 333 MHz.: + 139 €<sup>1</sup>
- mit ATI Radeon™ 3800 Pro Grafik: + 174 €<sup>1</sup>

- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 232 €\***

E-Value: 1020-D1506

[illegible]

**Hinweis für Verbraucher:** Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.





Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor.

## Es wird immer härter. Seien Sie gerüstet. Mit minimalem Budget.

Mit dem neuen Dell™ Dimension™ 8300 „Kopenhagen“ erleben Sie keine bösen Überraschungen, sondern Game-Spaß der Superlative. Mit dem leistungsstarken Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz und dem blitzschnellen 256 MB DDR-SDRAM sind Sie Ihren Gegnern den entscheidenden Schritt voraus. Und die 128 MB Nvidia GeForce4 FX 5200 Grafik sowie das harmon/arcord® Sound-System 395 machen die Illusion perfekt. Erobern Sie virtuelle Welten, wie sie phantastischer nicht sein könnten, zu Preisen, wie sie niedriger kaum sein können: [www.dell.de](http://www.dell.de)



### Dell™ Dimension™ 8300 PC „San Francisco“

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz, 800 MHz
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 2 x 120 GB\* Serial ATA Festplatten (RAID 0/1)
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATI Radeon™ 9000 Pro Grafik, DVI, TV Out
- **GRATIS Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil**
- Creative Audigy 7.1 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- DVD-RW-Brenner (4/24x), Antivirenssoftware
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD™, Works 7.0 (OEM), Antivirenssoftware
- Lexmark® 395 Aktivboxen, Subwoofer
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

**1.699 €**

Systempreis inkl. MwSt. ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand.  
Mit Sparvorteil 1.599 € oder mit  
GRATIS Laserdrucker 1.699 €

#### Upgrades

- Dell™ 1600FP 15" TFT Display nur 695 €\*
- mit Dell™ 1180 Wireless LAN USB Adapter + 58 €\*
- mit digitaler/analoger Videoschnittkarte + 104 €\*
- mit 1024 MB DDR-SDRAM 400 MHz + 139 €\*
- mit Dell™ 1180 Wireless LAN Router + 174 €\*
- Aufpreis für 2,0 GHz (900 MHz PSB) nur 232 €\*

Finanzierung schon ab 55,87 € mtl./Laufzeit 36 Monate\*  
E-Value: 1020-D2206



### Dell™ Inspiron™ 5100 „Darwin“

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz
- 256 MB DDR-SDRAM, 266 MHz
- 40 GB\* Festplatte
- 15" XGA TFT Display (1024 x 768)
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 32 MB ATI Mobility™ Radeon™ 7500 Grafik
- **GRATIS Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil**
- Combo Laufwerk mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Touchpad
- Lithium Ionen Akku mit 8x Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD™, Works 7.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 (OEM)\*
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

**1.499 €**

Systempreis inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.  
Mit Sparvorteil 1.349 € oder mit  
GRATIS Laserdrucker 1.499 €

#### Upgrades

- mit 15" SXGA+ TFT Display (1600 x 1050) + 58 €\*
- mit Office XP SB (OEM)\* + 192 €\*
- mit Dell™ Wireless LAN Mini-PCI Karte + 70 €\*
- mit Dell™ TrueMobile™ 1180 Wireless LAN DSL Router + 140 €\*
- Aufpreis für 2,0 GHz nur 116 €\*

Finanzierung schon ab 49,28 € mtl./Laufzeit 36 Monate\*  
E-Value: 1020-15503



### Dell™ Inspiron™ 8500 „Galilei“

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 2.0 GHz
- 256 MB DDR-SDRAM, 266 MHz
- 30 GB\* Festplatte
- 15.4" UltraSharp™ WXGA TFT Display (1280 x 800)
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia GeForce4 4200 Go Grafik
- **GRATIS Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil**
- Combo Laufwerk mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW
- Lithium Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD™, Works 7.0 (OEM), Antivirenssoftware
- Dell™ Wireless LAN Mini-PCI Karte + 70 €\*
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

**1.699 €**

Systempreis inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand  
Mit Sparvorteil 1.599 € oder mit  
GRATIS Laserdrucker 1.699 €

#### Upgrades

- mit 40 GB\* Festplatte: + 58 €\*
- mit 512 MB DDR-SDRAM + 70 €\*
- mit 15.4" UltraSharp™ WXGA TFT Display (1280 x 1280) + 119 €\*
- Aufpreis für 2,2 GHz nur 116 €\*
- Aufpreis für 2,4 GHz nur 250 €\*
- Aufpreis für 2,6 GHz nur 754 €\*

Finanzierung schon ab 55,87 € mtl./Laufzeit 36 Monate\*  
E-Value: 1020-15501

## Empfehlung des Monats:

### Dell™ Dimension™ 8300 PC „Kopenhagen“

#### Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz

256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz

128 MB Nvidia GeForce4 FX 5200, DVI & TV Out

16x DVD-ROM und 48x CD-Brenner inkl. Software

**GRATIS Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil\***

• 80 GB\* Festplatte, 7.200 U/Min. • Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready • integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss • Dell Tastatur, Microsoft® Intelli Mouse, 6x USB 2.0 • Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD™, Works 7.0 (OEM)\*, Antivirenssoftware • 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

**949 €**

Systempreis inkl. MwSt. ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand.  
Mit Sparvorteil 849 € oder mit  
GRATIS Laserdrucker 949 €

#### Dell™ E151FP 15" TFT Display nur 347 €\*

- mit Altec Lansing ADA745 Lautsprecher (4.1): + 48 €\*
- mit 120 GB\* Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.: + 70 €\*
- mit ATI Radeon™ 9800 Grafik: + 151 €\*

• Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €\*

• Aufpreis für 3.06 GHz nur 348 €\*

Finanzierung schon ab 31,21 € mtl.  
Laufzeit 36 Monate\*, E-Value: 1020-D2006

## GRATIS! WÄHLEN SIE SELBST:

- Lexmark E210 Laser Drucker
- Lexmark X75 Print Center
- 100 € Online Sparvorteil!

Bei Online Bestellung eines Dell Systems: göttig, solange Vorrat reicht, für maximal 5 Systeme



**Pocket-PC von Dell**  
Acer™ XS Handheld (PDA) –  
perfekt mobil arbeiten mit  
dem idealen Ergänzung zu  
Ihren Notebook!

- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 48 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Pocket PC 2002 Premium
- Jetzt ab 275 € statt 289 €**  
zzgl. 12,80 € Versand

## Dell™ empfiehet Microsoft® Windows® XP Professional für Unternehmen

#### E-Value-Codes:

Schneller am Ziel dank E-Value! Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter [www.dell.de](http://www.dell.de) finden Sie sofort Ihr Wunschsyste!

Geschäftskunden

Privatkunden

0800/5 33 55 60 05

0800/5 33 55 60 45

[www.dell.de](http://www.dell.de)

**DARUM DELL™**

# Gewinnen und Mitmachen

## Hardware für € 3.000,-!

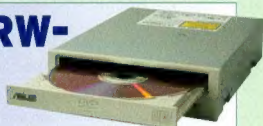
PC Games verlost Hardware im Wert von rund 3.000 Euro. Damit rüsten Sie Ihren Rechner entweder zum erstklassigen Multimedia-Rechner **oder zur ultimativen Spiele-Maschine auf.**

### 1x Asus V9950 Ultra/TD (ca. € 550,-)



Mit dem neuen Nvidia-Grafikchip GeForce FX 5900 Ultra ist diese High-End-Grafikkarte für zukünftige 3D-Spiele wie **Doom 3** oder **Half-Life 2** bestens gerüstet: Ein Traum für jeden PC-Spieler! Als Vollversionen liegen der Packung die drei Spiele **Delta Force: Black Hawk Down**, **Battle Engine Aquila** und **Gun Metal** sowie der Software-DVD-Player **Asus DVD XP** bei.

### 1x Asus DRW-0402P (ca. € 220,-)



Mit Unterstützung für die Formate DVD-R/RW ist das Asus DRW-0402P eine leistungsfähige Datenspeicherung für Multimediafans. Neben dem Schutz vor Buffer-Underrun-Fehlern unterstützt das Laufwerk folgende Schreib- und Lesemodi: 4x DVD-R, 2x DVD-RW sowie 12x DVD-ROM, 16x CD-R, 8x CD-RW und 32x CD-ROM. Die benötigte Brenn-Software wird natürlich mitgeliefert.

### 5x Asus SCB-1608-D (je ca. € 160,-)



Das besonders flache Gerät fungiert nicht nur als CD-R- und CD-RW-Brenner, sondern liest auch reguläre CD-ROMs und DVDs. Durch die Schnittstellen USB 2.0 und IEEE1394 (Firewire) wird ultraschnelle Datenübertragung mit dem federleichten Gerät zum Kinderspiel.

### 10x Plantronics Audio 40 (je ca. € 31,-)



Das Audio-40-Headset ist bequem, stabil und leicht. Aus diesem Grund ist es besonders für längere Multiplayer-Spiele sehr gut geeignet. Umgebungsgläusche werden effektiv gefiltert.

### 15x Plantronics Audio 50 (je ca. € 31,-)



Dieses Headset wurde für Spracherkennung, Internet-Telefonie sowie Online-Chats gebaut. In sein Kabel wurde nicht nur der Lautstärkeregler eingeleitet, sondern auch noch der Stumm-Schalter für das Mikrofon verbaut. Eine praktische Konstruktion für Multimedia-Anwendungen.

### 15x 256 MByte takeMS DDR400-Speicher (je € 50,-)

Die takeMS-DDR400-Module (PC3200) von MemorySolution entsprechen den Spezifikationen von JEDEC sowie Intel und sind von allen führenden Mainboard-Herstellern zertifiziert. Durch gute Speicher-Timings (2,5-3-3) gehören diese Speicher-Riegel zu den derzeit schnellsten und stabilsten. Eine gute Wahl für Spieler.



Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmittlung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGGEWINNSPIEL HARDWARE“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS\*).

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Asus, Plantronics, takeMS und der COMPUTE MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTE MEDIA AG, PCGGEWINNSPIEL KENNWORT, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielern der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTE MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausbezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

\*Tarif gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone\*\*;  
E-Plus; O2; Mobilcom; Debitel  
\*\*davon 12 Cent Vodafone-Leistung



# per SMS!

**UMFRAGEN** (Teilnahmeschluss ist der 28. Juli 2003)

**PC-Games-Charts**  
(Seite 22)

Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmittlung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGCARTS LIEBLINGSSPIEL“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS\*).


**PC Games Most Wanted**  
(Seite 24)

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmittlung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGMOSTWANTED SPIELNAME“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS\*).


**GEWINNSPIEL** (Teilnahmeschluss ist der 5. August 2003)

**3x Die Sims Megastar Casting-Paket**

Gewinnen Sie eines der drei exklusiven Die Sims Megastar-Casting-Pakete. Inhalt:

- 1x Die Sims Deluxe
- 1x Die Sims Megastar
- 1x Casting-T-Shirts
- 1x Casting-Anstecker
- 1x Casting-Sonnenbrille
- 1x Audio-CD Christina Aguilera "Stripped"


**Challenge Everything**

Mehr Infos zur großen Casting-Aktion von EA GAMES finden Sie auf Seite 18. Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmittlung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGGEWINNSPIEL MEGASTAR“ an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS\*).

\*Tarif gültig bei D1-T-Mobile; D2 Vodafone\*\*; E-Plus; O2; Mobilcom; Debitel | \*\*davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:



## PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!

Die glücklichen Gewinner stehen fest.  
Im Monat Juni haben gewonnen:

**Den Multimedia-PC:** Steven Poland aus Wolfsburg

**Die Sony PlayStation 2:**  
René Böhm aus Cottbus

**Den Nintendo GameCube:**  
Alexander Hartlieb aus Kirchheim

**Den Nintendo Game Boy Advance SP:**  
Dirk Meincke aus Offenbach

**M**it dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, ein Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

**XAVIA**
**über 90 x für Sie in Deutschland**
**BEMI**  
first in service

**Call Center**

Tel. + 49 (0) 8142-44 87-230  
Fax + 49 (0) 8142-44 87-295



# ENTER THE MATRIX™

Written and Directed by the Wachowski brothers, creators of the Matrix™ Trilogy

15. MAI 2003



PlayStation 2





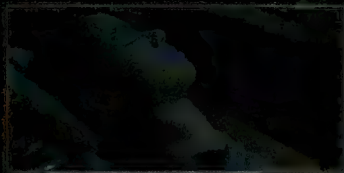
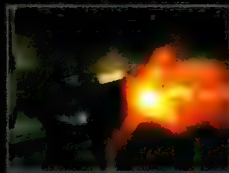
# THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

"...der Actionknaller des Jahres..."

ComputerBILD Spiele 01/03

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie

Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere



Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Infogrames, Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Infogrames Europe S.A. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Europe S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the official seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo, all rights reserved.

™ & © Warner Bros.  
WBSE LOGO: ™ & © Warner Bros.  
WBSE

CREATIVE

# AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

## MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Der G.A.I.A. kommt:  
Deutschlands neuer Spiele-Oscar.

Hollywood hat eine, Cannes hat eine, Berlin ebenso. Und jetzt auch Leipzig: Eine große Verleihungszeremonie mit Promis, Publikum und Preisen. Was hierzulande bislang Film- und Fernsehschaffenden sowie Kino- und TV-Zuschauern vorbehalten blieb, leistet sich nun auch die Spieleindustrie für sich und ihre Kunden: eine Preisverleihung im großen Stil. Im Rahmen der deutschen Spielemesse „Games Convention“ wird im August zum ersten Mal der „Games Award Interactive Achievement“, kurz G.A.I.A., verliehen. Aus der Taufe gehoben vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD), sollen mit dieser Auszeichnung Deutschlands Spiele des Jahres prämiert werden. Jeweils für den PC und die Videospiel-Systeme. In der Fachjury, die die Nominierungen festlegt, sitzt PC Games natürlich in der ersten Reihe. Das letztendliche Urteil aber fällt die Endverbraucher, also Sie als PC-Spieler. Mit Ihrer Stimme entscheiden Sie, welche der nominierten Titel die ersten G.A.I.A.s erringen werden.

Dieser Preis muss sich auch als Ausdruck der erfolgreichen Entwicklung der Spieleindustrie verstehen. Immerhin ein gigantischer Markt, in dem seit Jahren mehr Geld umgesetzt wird als an den Kinokassen. Dass dies in der Öffentlichkeit kaum Beachtung findet, mag unter anderem auch daran liegen, dass dem Geschäft mit Computerspielen Glanz und Glamour bislang fehlen. Kein Publikum, keine Stars, keine Kameras. Der überraschende Erfolg der im letzten Jahr erstmals veranstalteten Spielemesse Games Convention war bereits ein wichtiges Ausrufezeichen der Branche. Der G.A.I.A. kann jetzt zu einem weiteren wichtigen Baustein auf dem Weg werden, der interaktiven Unterhaltung endlich die Aufmerksamkeit zu verleihen, die sie längst verdient. Helfen Sie mit: Weitere Informationen über den G.A.I.A. und wie Sie an der Abstimmung über die Spiele des Jahres 2003 teilnehmen können, finden Sie auf Seite 20. Und noch etwas: Mitmachen lohnt sich!

CHRISTIAN MÜLLER

**DUKE NUKEM FOREVER**  
**Sommer-Theater**

George Broussard, Präsident des Entwicklerstudios 3D Realms, kann es einfach nicht lassen. In einem Beitrag vom 10. Mai auf der Website von 3D Realms erhitze er zunächst die Gemüter der Fans mit Aussagen über die Technik von *Half-Life 2*. Zitat: „So wie ich das sehe, sieht *Half-Life 2* nicht wesentlich besser aus als beispielsweise *Unreal 2*.“ Zwei Wochen später tauchte im Internet die Meldung auf, dass der Geschäftsführer von *Take 2*, Jeff Lapin, vor Analysten bekannt gegeben hatte, dass „*Duke Nukem Forever* dieses Jahr wohl nicht mehr erscheinen wird“ und man bei *Take 2* „nur abwarten kann, wie sich die Dinge entwickeln“. Kaum war die Meldung im Netz, kommentierte Broussard die News auf der Webseite [www.shacknews.com](http://www.shacknews.com) mit Giftpfellen wie „*Take 2* soll meiner Meinung nach die Klappe halten“ oder „Wir könnten jederzeit einen anderen Publisher bekommen“, ruderte aber kurz darauf zurück und versuchte, die Wogen zu glätten. Als Veröffentlichungstermin für *Duke Nukem Forever* nennt Broussard natürlich weiterhin „When it's done“.

## CHAOS LEGION

### Sieg und Wahrheit

Capcom will das PS2-Rollenspiel *Chaos Legion* auch für den PC veröffentlichen. Als Held mit dem wohl seltsamsten Namen aller Zeiten – Sieg Wahrheit – ziehen Sie aus, um das Böse in umfangreichen Taktik-Schlachten zu vernichten. Das von den Entwicklern als „Gothic Opera“ titulierte Spiel soll noch im Herbst erscheinen.



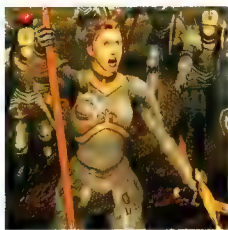
## C&C GENERALS

### Deutsche Version im Anmarsch?

Unbestätigten, aber umso hartnäckigeren Gerüchten zufolge plant Electronic Arts parallel zur Klage gegen die Indizierung von *C&C Generals* eine deutsche Version des Echtzeit-Strategiespiels. Darin sollen einige reale Schauplätze (Bagdad) durch fiktive ersetzt sowie manche Truppentypen (Selbstmordattentäter) namentlich und grafisch geändert werden. Eventuell werden einige Einheiten durch Blechkameraden vertreten. Erscheinungstermin? Unklar – offiziell existieren derlei Pläne ja gar nicht.







JEANNE D'ARC

## Die Jungfrau von Orleans

Die Geschichte der kriegesischen Heiligen bot bereits viel Stoff für Bücher und Filme, nun will Trevor Chan (*Seven Kingdoms, Capitalism*) ein Computerspiel folgen lassen. Joan of Arc lässt Sie in die Haut der Jungfrau von Orleans schlüpfen und gegen die britischen Besatzer ins Feld ziehen. Schon im November sollen Sie gleichzeitig im Action-Adventure-Stil fechten und in Echtzeit Ihre Truppen in neun gigantische Schlachten führen.

## GAMES CONVENTION

### Spiele-Symphonien

Im Rahmen der Eröffnung der Games Convention am 20. August wird im Leipziger Gewandhaus ein Konzert veranstaltet, bei dem das Tschechische Nationale Symphonieorchester unter der Leitung von Andy Brick (*Die kleine Meerjungfrau 2*) Spiele-Soundtracks spielt. Unter anderem stehen Auszüge aus den Soundtracks von *Outcast*, *Final Fantasy*, *Medal of Honor* (dt.) und *Mafia* auf dem Programm.



METALLICA

### Heavy Metal-Rennen

Vivendi Universal will Metallica in einem Action-Rennspiel verewigen, das 2005 erscheinen soll. Neben Auszügen aus älteren Stücken wird auch ein neuer Song enthalten sein, den die Band eigens für das Spiel schreiben will. Ein kurzer Trailer des noch namenlosen Projekts findet sich auf dem neuen Metallica-Album *St. Anger*.

## AUTOBAHN RASER

### Die Fakten zum Film

Die Story ist fast noch dünner als die des Kinoeinfolgs *The Fast And The Furious* – und lässt damit jede Menge Platz für Action: Erzählt wird die Geschichte des Jungpolizisten Karl Heinz (Luke J. Wilkins), der sich in die Autobahnraserin Nicki (Henriette Richter-Röhl) verliebt und mit deren Clique eine Bande von „Bolidenschiebern“ dingfest machen will. Dabei gilt es vor allem eines zu verteidigen: die letzte Bastion von Freiheit und Individualität deutscher Lebenskultur – die Autobahn, die einzige öffentliche Teerdecke der Welt, auf der es keine Geschwindigkeitsbegrenzung gibt! Wilkins ist aus der TV-Serie *Für alle Fälle Stefanie* bekannt, Richter-Röhl aus *Marienhof*. Auch Alexandra Neldel (*GZSZ*), Collien Fernandes (*Bravo TV*) und Iivonne Schönherr (*Geliebte Schwestern*) sind mit von der Partie. Regie führt Michael Keusch (*Crazy Race*). Der Film kommt Anfang 2004 in die Kinos.



## Spiel mit Doom-3-Engine

Die Enemy-Territory-Macher Splash Damage arbeiten an einem Spiel mit Doom-3-Engine. Das geht aus einem Stellenangebot hervor, das die Londoner Entwickler auf ihrer Homepage veröffentlicht haben. Gesucht wird ein erfahrener Programmierer für ein neues Projekt mit der Technologie von id Software.

## Fallout 3 kommt

In einem Beitrag im Interplay-Forum hat Black-Isle-Designer J.E. Sawyer (Icewind Dale) erstmals die Gerüchte bestätigt, dass die Arbeiten an *Fallout 3* unter dem Projektnamen Van Buren begonnen haben. Erklärtes Ziel der Entwickler: Teil 3 der Endzeit-Rollenspielsreihe auch Einstieglern zugänglich zu machen. So ist neben dem klassischen rundenbasierten Kampfmodus eine Echtzeit-Variante geplant und der Umfang soll im Vergleich zum Vorgänger zurückgeschraubt werden.

## Mechs marschieren auf PCs

Auf der Xbox konnte *Battle Engine Aquila* überzeugen, nun wird an einer PC-Version des Roboter-Actionspiels gearbeitet. Sie übernehmen die Rolle des Piloten der spinnerartigen Kampfmaschine und stürzen sich in effektreiche Massenschlachten mit Tausenden von futuristischen Gegnern. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

## Entlassungen bei Ritual

Ritual Entertainment hat zwölf Grafiker, Designer und Programmierer entlassen. Laut Studio-Chef Richard „Levelord“ Gray konnte nach der Fertigstellung von *Star Trek: Elite Force 2* (Test auf Seite 72) die Finanzierung für ein weiteres Projekt nicht gesichert werden. Derzeit arbeitet Ritual noch an *Condition Zero* sowie *Counter-Strike* für die Xbox.

## 112.000 Cheater weniger

In einer der bislang größten Säuberungsaktionen hat Blizzard 112.000 Accounts im Multiplayer-Dienst *Battle.Net* gesperrt. Die Spieler waren aufgefallen, weil sie in Online-Partien von *Diablo 2* unerlaubte Schummel-Programme verwendeten.

## 1.000.000-\$-Gewinnspiel

Epic Games, Nvidia und Atari haben einen Wettbewerb zur Unreal-Tournament-Serie ausgerufen, bei dem es Preise im Gesamtwert von einer Million US-Dollar zu gewinnen gibt. In rund 30 Kategorien werden die besten Mods, Models, Motoren und mehr für die Unreal-Engine gekürt. Teilnehmen darf jeder über 18 Jahre. Details finden Sie unter [www.unrealtournament2003.com](http://www.unrealtournament2003.com).

## Was macht eigentlich ... Ed del Castillo?

Ed del Castillo kam 1994 nach einem BWL- und Kunst-Studium zu den aufstrebenden Westwood Studios und produzierte dort unter anderem die ersten beiden Teile der Command&Conquer-Serie. Danach arbeitete er mit Richard Garriott bei Origin an Ultima 9. Inzwischen hat er sich selbstständig gemacht: Mike Grayford und er haben 1999 Liquid Entertainment gegründet und das hoch gelobte Battle Realms entwickelt. Die Pläne für das neue Projekt – ein Herr-der-Ringe-Echtzeit-Strategiespiel namens War of the Ring – verrät Ed uns im Exklusiv-Interview.



**PC Games:** Wenn du die Chance hättest, einen Fehler, den du in deiner Karriere gemacht hast, rückgängig zu machen, welcher wäre das?

**Castillo:** „Jeder meiner Fehler hat mich auf irgendeine Weise dahin gebracht, wo ich jetzt bin – und ich bin ehrlich ziemlich stolz darauf. Eigentlich waren alle Fehler gewissermaßen notwendig, deshalb würde ich keinen versuchen zu korrigieren. Der schmerzvollste Vorfall war wohl, als ich einen Freund eingestellt habe, weil ich davon überzeugt war, dass er den Job gut machen könnte – es stellte sich jedoch bald das Gegenteil heraus ...“

**PC Games:** Welches auf der E3 2003 gezeigte Spiel hat dich am meisten beeindruckt?

**Castillo:** „Dieses Jahr habe ich meinen Rekord gebrochen: Ich habe nicht einen Fuß vor die Tür gesetzt, sondern die ganze Zeit War of the Ring im Meeting-Raum von Vivendi Universal gezeigt.“

**PC Games:** Inwiefern haben sich die Herr der Ringe-Kinofilme auf eure Arbeit ausgewirkt?

**Castillo:** „Gar nicht. Wir betrachten die Filme und die Bücher als eigenständige Werke. Wir hatten das Gefühl, dass es authentischer wäre, uns direkt an Tolkiens Beschreibungen zu orientieren. Natürlich können trotzdem Ähnlichkeiten auftreten, schließlich hat Tolkien fast alles unglaublich genau skizziert – das wäre dann allerdings unbeabsichtigt.“

**PC Games:** Wird Tom Bombadil vorkommen?

**Castillo:** „Nein. Wir konzentrieren uns in diesem Titel eher auf die Schlachten im Mittelerde.“

**PC Games:** Was plant du nach War of the Ring? Vielleicht eine Battle Realms-Fortsetzung?

**Castillo:** „Wir wollen erstens die Basis für eine Serie von Herr der Ringe-Echtzeit-Strategiespielen schaffen, zweitens erstmals Mittelerde umfassend in einem Strategie-Titel nachbilden, drittens eine großartige Mehrspieler-Plattform kreieren, die auch ohne Tolkien-Lizenz funktionieren würde, und viertens die Hardcore-Tolkien-Fans zufrieden stellen, ohne die normalen Herr der Ringe-Fans zu verschrecken. Nach Battle Realms-Nachfolger kann ich noch nicht viel sagen, aber es reizt uns, ein weiteres Spiel im Battle Realms-Universum zu machen.“



Wie uns Lionhead-Chef Peter Molyneux verrät, dürfen Rollenspieler auf eine PC-Version von **Fable** hoffen. Ursprünglich war das unter dem Arbeitstitel „Project Ego“ begonnene Spiel nur für die Xbox geplant, laut Molyneux befindet man sich aber derzeit in Verhandlungen mit Microsoft, um eine Umsetzung zu ermöglichen. In der Demonstration der Konsolenfassung überzeugten uns vor allem die detailverliebte Fantasy-Welt und die vielen ein-

fallsreichen Quests:

Sie sind einer von vielen Helden, die in **Fable** um Ruhm und Reichtum konkurrieren. Stimmen Sie beispielsweise zu, einen armen Bauern vor Übergriffen von Banditen zu schützen, bekommen Sie es unter Umständen mit anderen Heroen zu tun, die auf der Gegenseite angeheuert haben. Das Erscheinungsdatum ist noch ungewiss.

### SHADOW VAULT

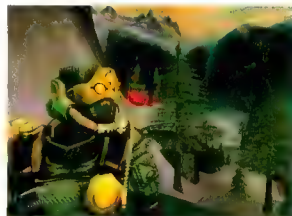
## Endzeit-Strategie

Shadow Vault ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, dessen Setting stark an die postapokalyptische Welt von **Fallout** erinnert. Sie kontrollieren eine Hand voll Krieger, die durch die Zeit ins Jahr 1958 zurückreisen – und dort prompt einen Atomkrieg auslösen. Drei Dutzend Charakterwerte sorgen für Rollenspielflair. Wann die Apokalypse beginnt, steht noch in den Sternen.



### TRIBES VENGEANCE

## Meilenstein hinter sich gelassen



Tribes Vengeance ist zu einem Drittel fertig – das meldet jedenfalls das Studio Irrational Games (**Freedom Force**), das den Multiplayer-Shooter entwickelt. Zur Feier des Ereignisses wurden neue Screenshots veröffentlicht. **Tribes Vengeance** wird laut Sierra neben einer ansprechenden Single-player-Kampagne wie schon die Vorgänger einen umfangreichen Mehrspielermodus enthalten. Dafür ist Designer Michael Johnston zuständig, der bereits den „Team Rabbit 2“-Mod für Tribes 2 entworfen hat. Tribes Vengeance wird Ende 2004 erscheinen.



# Nur kurz rein ...

**Tiscali  
DSL by Call.**

Keine Grundgebühr\*  
keine Vertragsbindung  
Nur 1,19 Cent  
pro Minute\*

# ... oder gar nicht mehr raus?

**Tiscali  
DSL Flat.**

Kein Festbetrag  
keine  
Minutenbegrenzung  
keine Mindestverweildauer\*

**Tiscali, das ist Highspeed-Surfen, wie es Ihnen passt.**

Nur kurz rein mit Tiscali DSL by Call: keine Grundgebühr\*, keine Vertragsbindung, keine Mindestnutzung. Oder gar nicht mehr raus mit Tiscali DSL Flat: kein Limit in Online-Zeit und Übertragungsvolumen zum Festpreis. Also, wozu noch warten?

**Jetzt wechseln! [www.tiscali.de/dsl](http://www.tiscali.de/dsl)**



# TISCALI

Your European Internet Company

\* Die Tiscali DSL-Tarife basieren auf dem T-DSL-Anschluss der Deutschen Telekom AG, durch den weitere Kosten entstehen. Dieser ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar. Tiscali DSL by Call für 1,19 Cent/Minute oder 1,19 Cent/MB.

MEINUNG  
HEINRICH LENHARDT

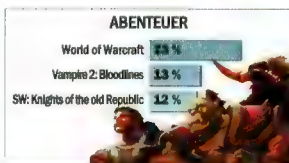
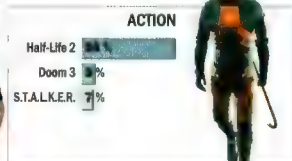
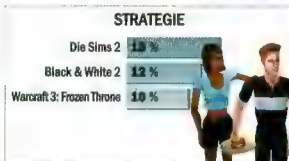
Wie Star Wars Galaxies das Leidensvermögen der Fans testet.

In Wirtschaftskreisen macht man sich Sorgen um eine drohende Deflation, einen Nachfragerückgang mit Preisverfall. Gottlob gibt es noch aufopferungsvolle Firmen wie Lucas Arts und Sony Online Entertainment, die dagegen ankämpfen: Das frisch in Nordamerika veröffentlichte Online-Rollenspiel Star Wars Galaxies stellt mit einer monatlichen Gebühr von 15 US-Dollar einen neuen Genre-Höchstpreis auf. Lange Zeit waren 10 Dollar das Maß aller Dinge, erst letztes Jahr wurden für erste Titel wie EverQuest 13 Dollar verlangt. Die Postings zum üppigen Galaxies-Obolus in einigen Online-Foren wirkten wie der größte Aufschrei gequälter Seelen seit der Todesstern Alderaan zerstörte. Lucas-Arts-Boss Simon Jeffery verspricht in einer Pressemitteilung einen „konstanten Strom von dynamischen Inhalten und Features, erstklassigen Kundendienst und vieles mehr.“ Dieses Gesellere über den „konstanten Strom von dynamischen Inhalten und Features“ kann ich langsam nicht mehr hören. Wirklich signifikante Upgrades wie zusätzliche Charakterklassen oder Spielwelten sind bei Online-Rollenspielen in der Regel mit Expansion Packs verbunden – Zusatzkosten: Jeweils um die 30 Dollar. Sony Online, der Entwickler von Star Wars Galaxies, hat diese Kunst der Kundenschröpfung mit dem Verschöbeln von immer wieder neuen EverQuest-Erweiterungen geradezu perfektioniert. Welches „Wofür zahle ich eigentlich meine Monatsgebühren?“-Ärgernis: Bei Galaxies muss man erst einmal 50 Dollar für die Software hinlegen. Dafür erhält man dann neben der Software eine eher windige Anleitung, die den Kauf des offiziellen Begleitbuchs für weitere 25 Dollar nahe legt. Und warum verschleißt dieses Hochpreis-Produkt den europäischen Markt? Asheron's Call 2 oder Dark Age of Camelot waren kurz nach US-Release auch in Deutschland offiziell erhältlich. Doch ausgerechnet für den prominenten Brummer Star Wars Galaxies gibt es keinerlei konkrete Veröffentlichungspläne. Hier ein Newsflash für Sony und Lucas Arts: Die primitiven Europäer haben in der Tat schon Strom, fließend Wasser und Internet-Zugang. Ehrlich! Und diese komischen Star-Wars-Fans haben da auch schon zwei, drei Leute gesehen. Würde sich ja fast lohnen. Schließlich seid ihr hinter jedem Gebühren-Dollar her wie der Jango Fett hinter dem Obi-Wan. HEINRICH LENHARDT

## E3-UMFRAGE

## Die Favoriten der PC-Games-Leser

Auf der diesjährigen E3 wurden wieder einmal zahlreiche potenzielle Hits angekündigt. Aber auf welche Titel freuen sich die Spieler am meisten? Eine Umfrage unter über 1.000 Lesern auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) brachte Klarheit: Kaum ist Half-Life 2 angekündigt, steht der Ego-Shooter souverän an erster Stelle der Action-Hitliste und ist auch insgesamt Stimmensieger. Selbst das vormals heiß ersehnte Doom 3 kann nicht einmal annähernd mithalten.



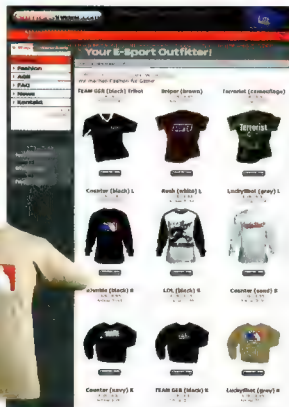
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)



GAMERSWEAR.COM

## Zocker-Klamotten

Mit Gamerswear.com hat ein Internet-Shop seine Pforten geöffnet, der Spielern die passende Garderobe bietet. Ob Sie sich mit T-Shirts, Longsleeves oder Kapuzensweatern als Sniper, Counter oder Rusher outen wollen, unter [www.gamerswear.com](http://www.gamerswear.com) werden Sie fündig.



## DIE SIMS

## Die Sitcom-Sims?

Sim-Curu Will Wright hat kürzlich einen Vertrag über die Entwicklung einer TV-Show mit dem Fernsehsender Fox unterzeichnet. Um was für eine Show es sich dabei handelt, ist noch ungewiss. „Vielleicht wird es eine Sitcom oder etwas komplett anderes“, kommentierte Fox-Vizepräsident Mike Darnell den Vertragsabschluss gegenüber dem Magazin Hollywood Reporter.



# PREISWERT + KOMPETENT

400mm in Deutschland, 3000mm in Europa.

# expert



## Red Faction 2 (USK 16)

Nach seinem Einsatz auf dem Mars räumt Actionheld Parker nun auf der Erde auf!

# 19€



## Moto GP 2 (USK 6)

Die lizenzierten Fahrer und Motorräder der Saison 2002 breiten über den heißen Asphalt!

# 44€



## Star Trek Elite Force 2 (USK 16)

Willkommen auf der Enterprise, Lieutenant Munro! Pures Star Trek-Feeling, actionreiche Kämpfe, nichtlineare Missionen, neue Aufgaben, neue Feinde, neue Waffen!

PC CD-ROM

# ELITE FORCE II

Voraussichtliche  
ab 2.7. 2002  
verfügbar

# 44€



## Warcraft 3 (USK 12)

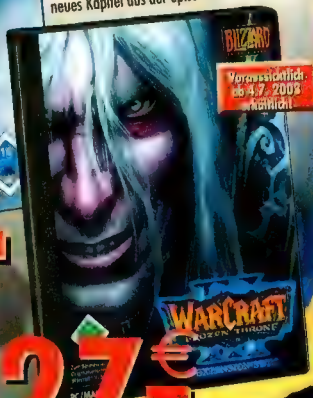
Die Vollversion zum  
SUPERPREIS!!!



# 19€

## Warcraft 3 Frozen Throne (USK 12)

Das AddOn zu Warcraft 3 enthält ein umfangreiches neues Kapitel aus der epischen Warcraft Saga!



Voraussichtliche  
ab 4.7. 2002  
verfügbar

# 27€

## Hulk (USK 12)

Der HULK kommt ...hier ist das Spiel zum Kinofilm „The Hulk“, basierend auf der gleichnamigen, weltweit erfolgreichen Comic-Serie von Marvel.

# 37€



A  
T  
T  
A  
C  
K

Wichtiger Hinweis: Sollte der Drucker expertHinterdrucker nicht richtig bedruckt, wird er als schnellstmöglich beschaffen. Der Drucker ist eine hochwertige Selbstkontrolle.

## Black Hawk Down: Add-on

Novologic arbeitet an einer Missions-CD für den Taktik-Shooter Black Hawk Down. Team Sabre führt den Spieler in den Drogenkrieg im kolumbianischen Dschungel und in iranische Terroristencamps. Neu: zwei Solokampagnen, 30 Mehrspielerkarten und steuerbare Vehlkei wie Schnellboote, Hubschrauber und Schützenpanzer.

## S.T.A.L.K.E.R.: Monster-Wettbewerb

Die S.T.A.L.K.E.R.-Entwickler veranstalten einen Wettbewerb, bei dem es darum geht, ein Monster zu kreieren. Das beste Modell soll im Spiel als Gegner vorkommen. Mehr Informationen gibt es im offiziellen S.T.A.L.K.E.R.-Forum: [board.oblivionpost.com](http://board.oblivionpost.com)

## Enthüllung von Quake 4?

Gerüchten zufolge soll auf der diesjährigen QuakeCon-Veranstaltung von Id Software nicht nur Doom 3 gezeigt (und gespielt) werden, sondern auch der Multiplayer-Shooter Quake 4. Ob's stimmt? Das erfahren wir spätestens Ende August, wenn die QuakeCon startet.

## Real Time Worlds

Die Branchenveteranen David Jones (Lemmings, GTA), Ian Hetherington (Mitbegründer von Psychosis) und Tony Harman (Entwicklungsleiter bei Nintendo of America) gründeten in Schottland das Entwicklerstudio Real Time Worlds. Die zwei in der Entwicklung befindlichen Titel sollen laut Hetherington vor allem Fans der GTA-Serie ansprechen.

## Feuer frei in den USA

Ein US-Bundesgericht in Missouri erklärte ein Abgabeverbot gewalttätiger Computerspiele an Minderjährige für verfassungswidrig, da es gegen das dort verankerte Recht auf freie Meinungsäußerung verstoße. Der amerikanische Software-Verband IDSA will nach diesem Erfolg nun gegen ein ähnliches Verbot im Staat Washington vorgehen.

## Weniger Raubkopien

Laut einer Studie des Meinungsforschungsinstituts IPR ist der Prozentsatz von raubkopierter Software in deutschen Unternehmen im letzten Jahr von 34 auf 32 Prozent gesunken. Dennoch ist Deutschland mit einem verursachten Schaden von geschätzten 962 Millionen Euro ungeschlagener Spitzenreiter der europäischen Schadensstatistik.



Mit Die Sims Megastar gelangt man in der Welt der Sims zu Ruhm, mit der Megastar Casting-Tour wird man zur realen Berühmtheit. Die Tour wird in fast jeder größeren Stadt in Deutschland mit dem orangenen Die Sims-Casting-Mobil gastieren. In den Kategorien „Comedy“, „Model“ und „Entertainer“ kann man sich, der Welt und der Jury beweisen, dass man das Zeug zum echten Megastar hat. Von einem Komödianten will die Jury mit lustigen, satirischen oder kritischen Themen zum Lachen gebracht werden. Ein Model muss beweisen, wie gut es sich bewegen, posieren und auf Kommando lächeln kann. Ein Entertainer schließlich muss nicht nur als Sänger, sondern auch als Komponist und Texter überzeugen können. Dem Gewinner des Wettbewerbs winken Preise im Wert von 5.000 Euro. Weitere Informationen und aktuelle Termine gibt es unter [www.sims-megastar.de](http://www.sims-megastar.de). Beachten Sie auch das PC-Games-Sims-Gewinnspiel auf Seite 8.

## PC GAMES HARDWARE SONDERHEFT

### Digitale Fotografie leicht gemacht

Im neuesten Sonderheft aus der PC-Games-Hardware-Redaktion dreht sich alles um digitale Kameras. In großen Marktübersichten finden Sie Empfehlungen zu aktuellen Kameras und den passenden Speichermedien. Zudem finden Sie mehrere Workshops im Heft: Was muss ich bei der Motivsuche beachten? Wie bekomme ich eine perfekte Aufnahme? Welche Möglichkeiten der Nachbearbeitung und Veröffentlichung gibt es? Eine prall gefüllte DVD mit 4,2 GByte Vollversionen, Freewaretools und Firmware-Updates liegt bei. Das Magazin ist bereits im Handel erhältlich.



## WIZARDRY 9

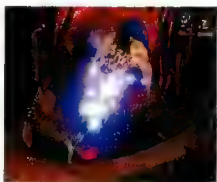
### Sir-Tech lebt

Nach einer Auszeit ist Industrie-Veteran Robert Sirotek dabei, Sir-Tech wieder aufzubauen. Ein Teil der Entwickler, die nach der Auflösung des kanadischen Studios zum US-Publisher Strategy First gewechselt waren, ist bereits wieder mit an Bord. Laut Sirotek stehen die Chancen „sehr gut“, dass es einen weiteren Teil der Rollenspielsreihe Wizardry und der Taktikserie Jagged Alliance geben wird, deren Rechte sich Strategy First gesichert hat.

## RIFTRUNNER

### Divine Divinity 2

Schon Ende des Jahres wollen die Larian Studios den Nachfolger zum Rollenspiel Divine Divinity veröffentlichen. Riftrunner nutzt das gleiche Fantasy-Universum, beginnt aber eine völlig neue Story: Sie spielen einen Paladin, der sich plötzlich seinen Körper mit der Seele eines Todesritters teilen muss. Klar, dass beide Persönlichkeiten die Verbindung möglichst schnell lösen wollen. Zusätzlich zur Hauptstory soll Riftrunner eine Endloswelt mit zufällig generierten Quests bieten.







### Gothic 2: Limited Edition

Die Limited Edition des hoch gelobten Rollenspiels ist seit 30. Juni im Handel. Darin enthalten sind neben der Vollversion eine Landkarte im A2-Format, Monster-Arbeitsblätter in Postkartengröße, eine Soundtrack-CD sowie einige Minikarten. Preis: 50 Euro.

### Lara Croft mit eigenem Song

Der Hamburger Musikproduzent, Echo-Gewinner und Popstars-Juror Alex Christenson (U96, Bro'Sis) hat im Auftrag von Eidos einen Song für Lara Croft komponiert. Die Dancefloor-kompatible Single „Angel of Darkness“ wird am 7. Juli auf den Markt kommen, das Video mit Lara Croft in der Hauptrolle läuft zwei Wochen vorher.

### Pointsoft flutet die Rohre

Einen alternativen Verlauf des Zweiten Weltkriegs stellt Enigma: Rising Tide vor – 1937 beherrscht das Deutsche Reich die Ozeane, die Alliierten haben dem wenig entgegenzusetzen. Als Deutscher, Amerikaner oder Vertreter einer Liga freier Nationen erhält man das Kommando über ein U-Boot, einen Zerstörer oder ähnliche Schiffe. Im Vordergrund steht dabei ganz klar die leicht zugängliche Action.

### Aliens vs. Predator

Dass die Aliens-vs.-Predator-Serie einen Nachfolger bekommt, wurde von EA vor einiger Zeit bestätigt, bislang wurde von Extinction allerdings nur von Versionen für PS2 und Xbox gesprochen. In einem Interview hat Entwickler Zono jedoch erwähnt, dass die Engine auf dem PC läuft – eine Umsetzung ist also wahrscheinlich.

### 3DO pleite

Am 28. Mai meldete der kalifornische Spielehersteller 3DO (Heroes-of-Might&Magic-Serie) Insolvenz an. Laut 3DO-Gründer Trip Hawkins soll dieser Schritt vor allem etwas mehr Luft zur Regelung finanzieller Verbindlichkeiten bringen. Danach werde der Verkauf der ganzen Firma oder zumindest gewisser Teile angestrebt. Das Tagesgeschäft wird allerdings zunächst fortgesetzt.

### Curse kommt

In der Rolle von Darien Dane oder dessen Freund Verity dürfen Sie sich in Curse auf die Suche nach einer Statue machen. Dabei macht Ihnen ein Fluch zu schaffen, durch den anorganische Objekte plötzlich zum Leben erwachen und auf Sie Jagd machen. Erscheinen wird das Action-Adventure laut Publisher Wanadoo im November.



Games Award for Interactive Achievement 2003 oder kurz G.A.I.A. – so heißt der neu geschaffene, deutsche Spiele-Award, der erstmals im August auf der diesjährigen Games Convention in Leipzig an die Entwicklerstudios verliehen wird. Die Chefredakteure der größten Fachmagazine Deutschlands sowie Experten von NBC Giga, RTL II, VIVA und des Verbandes der Spielehersteller VUD haben bereits die nominierten Titel aus den vergangenen zwölf Monaten festgelegt; die Wahl der Sieger in fünf Kategorien (PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox, Game Boy) obliegt nun ganz den Lesern und Zuschauern. Sie als PC-Games-Leser können und sollen natürlich mitbestimmen – und zwar am einfachsten via Mobiltelefon per SMS. Hier die zehn handverlesenen Nominierungen in der Disziplin „PC“ sowie die entsprechenden SMS-Kürzel:

Age of Mythology (Microsoft)	pc ageofm
Anno 1503 (Sunflowers)	pc anno
Battlefield 1942 (EA)	pc battle
FIFA Football 2003 (EA)	pc fifa
Gothic 2 (Jowood)	pc gothic
GTA Vice City (Take 2)	pc gtavc
Mafia (Take 2)	pc mafia
Morrowind (Ubi Soft)	pc morro
Splinter Cell (Ubi Soft)	pc splinter
Warcraft 3 (Vivendi)	pc warcraft



Die Abstimmung läuft vom 5. Juli bis zum 5. August 2003. Und so funktioniert's: Einfach das SMS-Kürzel (etwa „pc gtavc“ für GTA Vice City) direkt an die Aktions-Telefonnummer 82444 (Preis je SMS: € -,49) senden, fertig! Laut Veranstalter klappt das von jedem Mobilfunknetz aus. Natürlich können Sie alternativ auch per Postkarte Ihren Favoriten küren, indem Sie SMS-Kürzel und Ihre Anschrift notieren und die ausreichend frankierte Karte an T-Online International AG, Mobiles Internet, Kennwort „G.A.I.A.“, Postfach 101152, 64211 Darmstadt schicken. Unter allen Teilnehmern werden Preise im Wert von über 20.000 Euro verlost, darunter eine Reise für zwei Personen zu einem renommierten US-Studio. Weitere Informationen (auch zu den Konsolen-Nominierungen) erhalten Sie ab 5. Juli auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de).

Die Teilnahmebedingungen: Die Abstimmung per SMS beginnt am 05.07.03 um 0:00 Uhr und endet am 05.08.03 um 24:00 Uhr. Für die Teilnahme per Post ist ebenfalls der 05.08.03 Teilnahmechluss, maßgeblich ist der Eingang der Karte bei der T-Online International AG, Darmstadt (nicht der Poststempel). Die Teilnahme erfolgt wie üblich unter Ausschluss des Rechtsweges. Mitarbeiter von T-Online und des VUD, seiner Mitgliedsunternehmen sowie deren Angehörige sind von dem Gewinnspiel ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinnes ist nicht möglich. Jeder Teilnehmer kann nur einmal mitmachen. Die Gewinner werden schriftlich oder per SMS von T-Online über den Ausgang des Gewinnspiels benachrichtigt.



WORLD RACING

# Sternstunde beginnt später

Das Mercedes-Rennspiel **World Racing** von Synthetic (N.I.C.E. 2) wird erst Ende August/Anfang September auf den Markt kommen. Grund für die erneute Verzögerung ist die Anpassung an DirectX-7-Grafikkarten (etwa Geforce2 oder Geforce MX). Einen Netzwerk- oder Online-Modus wird es leider nicht geben. Doppelt schade, denn die Gegner-KI der Vorabversion schwächelt derzeit genauso wie in der bereits erhältlichen Xbox-Fassung. Die Konkurrenten fahren fast durchgehend wie am Schnürchen aufgereiht auf der Ideallinie. Ein paar Veränderungen gibt es aber dennoch: Die Steuerung wurde für Gamepad, Joystick, Lenkrad und Tastatur jeweils einzeln optimiert und fühlt sich direkter als bei der Xbox-Fassung an. Außerdem geplant: eine Zusatz-Strecke und zwei neue Autos.



BATTLEFIELD: VIETNAM

# Jetzt ist es offiziell

Man munkelte bereits von einem **Battlefield 1942**-Nachfolger, jetzt ist er offiziell. **Battlefield: Vietnam** soll Anfang 2004 erscheinen. Wie der Name bereits andeutet, behandelt der zweite Teil den Vietnamkrieg. Sie kämpfen unter anderem im Dschungel oder in der alten Kaiserstadt Hue. Neu ist, dass Passagiere aus Fahrzeugen feuern können. Letztere dürfen Sie mit einem Helikopter sogar durch die Luft transportieren.



Ursprünglich war **Enemy Territory** als kostenpflichtiges Add-on für **Return to Castle Wolfenstein** geplant, jetzt ist der Multiplayer-Shooter als kostenlose, eigenständige Version erschienen. In an **Team Fortress** angelegten Matches können Sie mit einer Hand voll Charaktere (etwa Soldat, Feldmediziner, Pionier) aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte zu Werke gehen. Je effektiver und länger Sie dabei Ihren Aufgaben nachgehen, desto mehr Erfahrungspunkte erhalten Sie, werden befördert und mit verbesserten Fähigkeiten (Waffenstabilität, Laufgeschwindigkeit) oder Ausrüstungsgegenständen (Fernglas) belohnt. Einen Einblick erhalten Sie mithilfe der Version auf unseren Datenträgern: Auf der Kioskfassung der CD- und der DVD-Ausgabe erhalten Sie die Demoversion, als Ab-18-Abonnent können Sie sich über die Vollversion auf DVD freuen.

# Die 10 besten Film-Spiele

## Jedi Knight

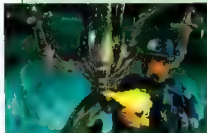
LUCAS ARTS, 1994-2002

Unter Shooter-Fans hat sich **Jedi Knight**-Hauptdarsteller Kyle Katarn mit bislang drei Auftritten einen exzellenten Ruf erarbeitet. Im vierten Teil der Serie, **Jedi Academy**, der noch für dieses Jahr erwartet wird, gönnt sich Kyle eine Pause



## 2. Aliens vs. Predator

FOX INTERACTIVE, 1999-2002

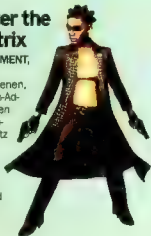


Nicht direkt auf den Filmen der **Alien**-Reihe, sondern auf einer Comic-Vorlage basieren die beiden 3D-Aktion-Spiele **Aliens vs. Predator 1** und **2**. Die nervenzufetzende Spannung der Leinwandvorbilder erreichen die PC-Spiele allemal.

## 3. Enter the Matrix

SHINY ENTERTAINMENT, 2003

Gerade erst erschienen, hat sich das Action-Adventure zum zweiten Teil der **Matrix**-Trilogie prompt auf Platz 3 der Hitparade der besten Film-Umsetzungen katapultiert. Weitere **Matrix**-Games sind in Vorbereitung.



## 4. Blade Runner

WESTWOOD, 1997

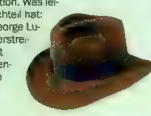


Hass oder Liebe – andere Reaktionen gibt es seltener auf Westwoods Filmspiel. Mindestens die düstere Stimmung des Science-Fiction-Thrillers von Ridley Scott fängt das spannende Action-Adventure aber beinahe perfekt ein.

## 5. Indiana Jones 3

LUCAS ARTS, 1989

So nahe an der Vorlage wie **Indiana Jones** und der letzte Kreuzzug war wohl keine andere PC-Adaption. Was letzteren einen Nachteil hat: Wenn man **George Lucas'** Abenteuerstreifen kennt, löst man das Action-Adventure an einem Nachmittag.



## 6. X-Wing

LUCAS ARTS, 1992-1999



Nach **Jedi Knight** die zweite große Spieleserie aus dem **Star Wars**-Universum, begünstigen die Welt zum Simulationszeit über zehn Jahren mit actiongeladenen Raumschlachten. Mindestens auf dem PC ist allerdings seit 1999 Sendepause.

## 7. Elite Force

ACTIVISION, 2000-2003

Unter den unzähligen Games zu den ebenso unzähligen **Star Trek**-Filmen und TV-Serien zählen Activisions **Ego-Shooter** zu den besten – obwohl oder vielleicht gerade auch weil sie die Vorlage sehr frei interpretieren.



## 8. James Bond Nightfire

ELECTRONIC ARTS, 2002



Lange hat es gedauert, bis der coolste Geheimagent der Filmwelt endlich einen würdigen PC-Auftritt feiern durfte. **Nightfire** enttäuscht für all die misslungenen Arcade-Spiele und Helmkopier-Prüfer von früher.

## 9. Herr der Ringe: Die Gefährten

VIVENDI UNIVERSAL, 2002

Zwar fußt Vivendis Action-Adventure nicht auf Peter Jacksons Verfilmungen, sondern auf der Romantrilogie selbst; weil die Gefährten aber dennoch zu den besseren Spiele-Umsetzungen zählt, drücken wir gnädigerweise ein Auge zu.



## 10. Star Trek Adventures

DIVERSE, 1985-1997

Adventures gehören zu den ältesten und langjährigsten PC-Inkarnationen der Science-Fiction-Saga. Fast zu jeder Fernsehserie findet sich ein Abenteuer-Spiel irgendeines Subgenres, angefangen bei Text-Adventures bis hin zu Render-weenen.



# CHARTBREAKER DES MONATS

## Freelancer

Seit Ende Mai wird die eingedeutschte Version von Freelancer verkauft – Tausende PC-Games-Leser haben im Cockpit Platz genommen und verdingen sich als Kopfgeldjäger, Händler oder Polizist. Das Comeback der Weltraum-Shooter?

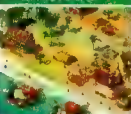


# Charts

Jetzt abstimmen  
per SMS (s. Seite 8) oder  
unter [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)!



## ABSTEIGER DES MONATS



Über die Platte: Tropico 2 ist nach kurzem Gastspiel aus den Top 25 herausgepurzelt. Enter the Matrix und Vietcong verlieren je fünf Plätze. Raven Shield sogar zehn. FIFA 2003 ist überhaupt nicht mehr dabei.

## DAUERBRENNER DES MONATS



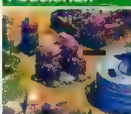
Wer nicht Counter-Strike spielt, spielt Battlefield 1942: EAs Team-Online-Shooter ist seit Herbst 2002 in den Charts und wird demnächst um ein zweites Add-on erweitert. Der Nachfolger Vietnam kommt im nächsten Jahr.

## BELIEBTESTE GENRES



Vice City, Morrowind, Gothic 2, Freelancer: Riesige, dynamische Action-Welten mit möglichst vielen Freiheiten sind nach wie vor schwer angesagt. Erstaunlich hoch ist der Anteil an reinen Singleplayer-Spielen.

## BESTER SPIELE- PUBLISHER



Strategie und Action: Microsoft hat mit Age of Mythology, Freelancer und – neu – Rise of Nations erstmals drei Titel gleichzeitig in den Charts. Knapper Spitzenreiter ist Atari (ehemals Infogrames) mit vier Spielen.

## DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler Anbieter	Test In Ausgabe PC-Games-Wertung	VUD* / PCG-Award
1	(1)	–	GTA Vice City	Rockstar Take 2 Interactive	07/03 <b>91</b>	
2	(3)	▲	Gothic 2	Piranha Bytes Jowood/Koch Media	01/03 <b>91</b>	
3	(4)	▲	Warcraft 3	Blizzard Vivendi Universal	08/02 <b>92</b>	
4	(8)	▲	Freelancer	Digital Anvil Microsoft	04/03 <b>86</b>	
5	(5)	–	Battlefield 1942	Digital Illusions Electronic Arts	11/02 <b>87</b>	
6	(9)	▲	Counter-Strike (dt.)	Counter-Strike.net Vivendi Universal	02/01 <b>84</b>	
7	(2)	▼	Enter the Matrix	Shiny Entertainment Atari	07/03 <b>71</b>	
8	(6)	–	Splinter Cell	Ubi Soft Montreal Ubi Soft	03/03 <b>90</b>	
9	(12)	▲	Morrowind/Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks Ubi Soft	07/02 <b>91</b>	
10	(11)	▲	Diablo 2/Lord of Destruction	Blizzard Vivendi Universal	08/00 <b>86</b>	
11	(14)	▲	DTM Race Driver	Cooemasters Codemasters	04/03 <b>89</b>	
12	(7)	▼	Vietcong	Illusion Softworks Take 2 Interactive	05/03 <b>80</b>	
13	(10)	▼	Unreal 2: The Awakening	Legend Entertainment Atari	03/03 <b>92</b>	
14	(29)	▲	Mafia	Illusion Softworks Take 2 Interactive	10/02 <b>89</b>	
15	(16)	▲	Anno 1503	Max Design/Sunflowers Electronic Arts	02/03 <b>89</b>	
16	(32)	▲	Baldur's Gate 2	Bloware Virgin Interactive	11/00 <b>89</b>	
17	(15)	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios Microsoft	12/02 <b>92</b>	
18	(24)	▲	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive Codemasters	07/01 <b>86</b>	
19	(20)	▲	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Shield Activision	05/02 <b>90</b>	
20	(27)	▲	Fußballmanager 2003	EA Sports Electronic Arts	01/03 <b>86</b>	
21	(35)	▲	Neverwinter Nights	Bloware Atari	08/02 <b>84</b>	
22	(-)	NEU	Rise of Nations	Big Huge Games Microsoft	07/03 <b>79</b>	
23	(13)	▼	Raven Shield	Redstorm Ubi Soft	04/03 <b>86</b>	
24	(19)	▼	Bilztkrieg	Nival Interactive CDV	04/03 <b>84</b>	
25	(17)	▼	Civilization 3	Firaxis Atari	04/02 <b>85</b>	

\* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

## TOP 10 DEUTSCHLAND SATURN

- 1 GTA VICE CITY
- 2 DIE SIMS MEGASTAR
- 3 FREELANCER
- 4 ENTER THE MATRIX
- 5 RISE OF NATIONS
- 6 DIE SIMS DELUXE EDITION
- 7 VIETCONG
- 8 PLAY THE GAMES VOL.5
- 9 ANNO 1503
- 10 DTM RACE DRIVER

## WAS SPIELT MAN IN ...?

- 1 DIE SIMS MEGASTAR
- 2 FREELANCER
- 3 RISE OF NATIONS
- 4 GTA VICE CITY
- 5 WAKKRAFT 3
- 6 COLIN MCRAE RALLY 3
- 7 DARK AGE OF CAMELOT SPECIAL EDITION
- 8 BATTLEFIELD 1942
- 9 ENTER THE MATRIX
- 10 DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF

Quelle: MCV



# No Man's LAND

Fight For Your Rights!

**PC JOKER**

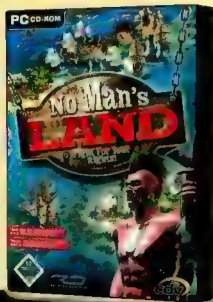
„Von Wildwest- bis  
Freibeuter-Romantik ein  
stimmungsvolles und  
effektvolles Kaleidoskop  
vom Kampf um die  
Neue Welt.“

**2Games** (PS 4/5)

„Wer hätte gedacht, dass ein  
Strategiespiel aus Deutschland besser  
aussieht und mehr Features bietet  
als Age of Mythology?“

## ANNO holics rüsten auf!

Dafür ist No Man's Land genau das  
Richtige: 300 Jahre Amerika sowie  
der einzigartige Mix aus Story und  
Action ergeben überragenden Spielspaß.  
No Man's Land ist 3D Echtzeit-Strategie,  
bei der's von Anfang an zur Sache geht  
- eine Klasse für sich!



**RAYED DESIGNS**

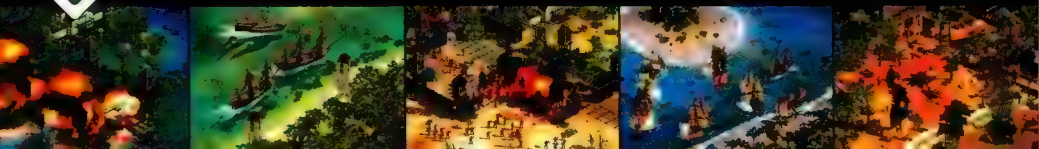
**cdv**  
www.cdv.de

Internet:

**WWW.NOMANS-LAND.COM**

Release:

**AUGUST 2003**



# Most Wanted

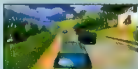
Jetzt abstimmen  
per SMS (s. Seite 8) oder  
unter [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)



## Top 3 Verschiebungen



**REPUBLIC** Eigentlich für Ende Juni geplant, droht das ausgesprochen komplexe Strategiespiel in den Juli zu rutschen. Unsere Vorabversion (Seite 38) verträgt noch einige Wochen Programmierschweiß bis zum Goldstatus.



### WORLD RACING

Bis Ende August will Syntec dafür sorgen, dass das Mercedes-Rennspiel auch auf schwächeren Grafikkarten ordentlich performt.

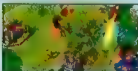


**STAR WARS: GALAXIES** Jeder Jedi jubelt: Galaxies ist da! Jeder Jedi? Nein! Unklare LucasArts-Abkommen verzögern den Verkaufsstart in Deutschland.

## Top 3 Aufsteiger



**BALDUR'S GATE 3** Bereits die vorausseltende Leistung auf den Websites einiger Online-Versender lässt bei Rollenspiel-Fans Entzücken aus: Noch ist nichts angekündigt, zunächst muss das Neverwinter-Nights-Add-on reifen.

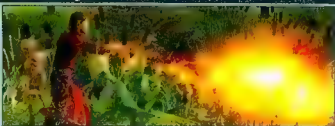


**WARCRAFT 3: FROZEN THRONE** Vorfreude auf eines der besten Add-ons der letzten Jahre, demnächst in den Charts: Der Test (Seite 84) verrät alle Neuheiten.

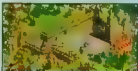


**FIFA 2004** Ganze 21 Plätze dribbelt die Fußballsimulation nach oben: Ein Manager-Modus und zweite Liga deuten auf ein Plus an Komplexität hin.

## Top 3 Absteiger



**SPELLFORCE** Das Warcraft-3-Add-on scheint den größten Echtzeit-Heißhunger zu stillen: Trotz E3-Strategie-Tripolis (s. PC Games 07/03) taumelt Spellforce. Einen Blick hinter die Kulissen gewährt der Report auf Seite 26.



**ANNO 1503-ADD-ON** Bange Frage: Kommt der Mehrspielermodus doch erst mit dem Add-on? Das immer noch ausstehende Feature nervt treue Anno-Fans.



**DUKE NUKEM FOREVER** Im freien Fall nach unten rauscht der Shooter vom 30. „Wir sagen nie mehr“ Reals. Die Fans bleiben skeptisch - und warten ab.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang (Vorname)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letzte Preview
1 (1)		Half-Life 2 Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	4. Quartal 2003 07/03
2 (3)	▲	Doom 3 Ego-Shooter	Activision 3D Software	4. Quartal 2003 07/09
3 (2)	▼	Doom 3: Invisible Wars Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Oktober 2003 04/03
4 (-)	NEU	Baldur's Gate 3 Rollenspiel	Blizzard	Noch nicht bekannt
5 (9)	▲	Warcraft 3: Frozen Throne Action-Adventure	Vivendi Universal Blizzard	04. Juli 2003 Erst auf Seite 84
6 (7)	▲	Counter-Strike: Condition Zero Taktik-Shooter	Vivendi Universal Rival Entertainment	November 2003 05/03
7 (4)	▼	Black & White 2 Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2003 05/03
8 (5)	▼	World of Warcraft Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
9 (-)	NEU	Red Knight 3 Ego-Shooter	Activision LucasArts	3. Quartal 2003 06/03
10 (11)	▲	Max Payne 2 Action-Strategiespiel	Take 2 Interactive Remedy/Blockade	Herbst 2003
11 (-)	NEU	The Sims 2 Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Februar 2004 07/03
12 (33)	▲	FIFA 2004 Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 07/03
13 (13)	▼	S.T.A.L.K.E.R. Ego-Shooter	GSC GameWorld	Ende 2004 07/03
14 (14)	▲	Star Trek: Elite Force 2 Ego-Shooter	Activision Raven Software	Erschienen Aktuelle Ausgabe
15 (21)	▲	Baphomet's Fluch 3 Adventure	THQ Revolution Software	10. Oktober 2003 06/03
16 (12)	▼	Far Cry Ego-Shooter	Ubisoft	Ende 2003 07/03
17 (17)	▲	Commandos 3 Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	August 2003 05/03
18 (10)	▼	Spellforce Echtzeit-Strategie	JoWood Phoenix	3. Quartal 2003 07/03
19 (24)	▲	Yondr Raider: The Angel of Darkness Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	Ende Juli 2003 Aktuelle Ausgabe
20 (-)	NEU	Age of Mythology: Titans Ego-Shooter	Microsoft Ensemble Studio	September 2003
21 (16)	▼	Breed Ego-Shooter	CDV	August 2003??? 05/03
22 (-)	NEU	Speedball Flashpoint 2 Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2004
23 (29)	▲	Star Wars: Galactic Online-Rollenspiel	Noch nicht bekannt LucasArts	US-Version erhältlich 07/03
24 (25)	▲	World Racing Rennspiel	TDK Mediactive Symlic	August 2003 04/09
25 (16)	▲	Anno 1503-Add-on Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers	Ende 2003 05/03
26 (19)	▼	Star Wars: Knights of the Old Republic Rollenspiel	Electronic Arts	Ende 2003 07/03
27 (-)	NEU	Splinter Cell: Pandora Tomorrow Taktik-Shooter	Ubisoft	Anfang 2004
28 (-)	NEU	Call of Duty Ego-Shooter	Activision Raven Software	Oktober 2003 06/03
29 (58)	▲	Republic: The Revolution Aufbau-Strategie	Euro Studios Eidos Interactive	Juli 2003 Aktuelle Ausgabe
30 (15)	▲	Theft 3 Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2004 08/03
31 (34)	▲	Footballmanager 2004 Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003
32 (27)	▼	Final Fantasy 11 Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 07/03
33 (26)	▼	Half-Life 2 Ego-Shooter	Microsoft Bungie Software	Oktober 2003 07/03
34 (31)	▼	Sacred Action-Rollenspiel	Bigben Interactive Ascaron	Herbst 2003 Aktuelle Ausgabe
35 (40)	▲	Arctus 5 Wirtschaftssimulation	Bigben Interactive Ascaron	2004
36 (30)	▼	The Siedler 5 Aufbau-Strategie	Ubisoft	2004
37 (22)	▼	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	Blue Byte	Ende 2003
38 (32)	▼	Counter-Strike 1.6 Multiplayer-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	November 2003
39 (-)	NEU	Need for Speed: Underground Rennspiel	Vivendi Universal Valve	Februar 2004
40 (37)	▼	NHL 2004 American Sports	Electronic Arts EA Sports	November 2003
41 (47)	▲	Sam & Max 2 Adventure	Activision LucasArts	März 2004
42 (20)	▼	Battlefield Command Echtzeit-Strategie	Codemasters	1. Quartal 2004 08/03
43 (28)	▼	Quake 4 Ego-Shooter	Activision id Software	2004
44 (38)	▼	Half-Life 2 Ego-Shooter	Take 2 Interactive Proton Software	2003 07/03
45 (-)	NEU	Unreal Tournament 2004 Multiplayer-Shooter	Atari Epic	3. Quartal 2004 Aktuelle Ausgabe
46 (-)	NEU	Warhammer 3: Bloodline Rollenspiel	Activision	2004 07/03
47 (-)	NEU	Medal of Honor: Breakthrough Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2003
48 (46)	▲	Codemasters Paradox Ego-Shooter	CDV	1. Quartal 2004 07/03
49 (39)	▼	The Movies Aufbau-Strategie	Activision Lionhead Studios	November 2003 07/03
50 (35)	▼	Galaxy Andromeda (ephemere Importation) Galactica 3 Runden-Strategie	CDV Mithis	2004





# What will you start?



## Entfachte Leidenschaften!

Dein Lieblings-Lovesong als 40-stimmigen Klingelton auf dem neuen Samsung SGH-V200.

Lade aktuelle Hits, Rock, Techno, R&B direkt aufs Handy runter. Oder entdecke Picture Messaging! Erlebe t-music, t-sports, t-movies. Staune, was t-zones alles ins Rollen bringen. t-zones Multimedia Services von T-Mobile.

Jetzt Infos abrufen unter [www.t-mobile.de/t-zone](http://www.t-mobile.de/t-zone)

## Jede Menge Daten!

So macht Datensenden Spaß.

Datendienste jetzt bis zu 70% preisreduziert.

Für Bilder, E-Mail und mehr.



Get more. **T** · · Mobile · ·



## Made in Germany, Teil 4

# Zu Besuch bei Phenomic

**Wer frech ist, kommt in den Keller!** Und wer Computerspiele entwickeln will, auch. Jedenfalls war das bis vor kurzem beim Spellforce-Entwicklerteam Phenomic so gang und gäbe.

**D**er 25. Mai 2003, ein paar Tage vor unserem Besuch bei Phenomic: Der Fußballclub Eintracht Frankfurt und der Lokalrivale Mainz 05 kämpfen in einem Fernduell um den Platz des dritten Aufsteigers in die 1. Bundesliga. Mainz spielt souverän und gewinnt das Spiel gegen Braunschweig 4:1. Aber Frankfurt schafft die Sensation, schießt in allerletzter Minute noch zwei Tore gegen Reutlingen und steigt auf.

„Schade für die Mainzer, aber mein Herz schlägt eh für Eintracht Frankfurt“, erzählt uns Sven Liebig. Schweißperlen bilden sich auf der Stirn des Chefdesigners von Phenomic Game Development (**Spellforce**), allerdings nicht aus Angst vor Mainzer Fußballfans. Für unseren Studio-Besuch im Rahmen der Made-in-Germany-Serie haben wir uns nämlich ausgerechnet einen der heißesten Tage des Jahres ausgesucht.

von Chef Volker Wertich in Ingelheim. „Meine Güte, wenn ich daran zurückdenke“, fasst sich Wertich an den Kopf und verdreht die Augen. „Wir saßen da unten echt wie die Legehühner, das konnte auf die Dauer nicht gut gehen. Durch die beengten Platzverhältnisse war an produktives Arbeiten ja kaum zu denken. Ein Wunder, dass wir überhaupt etwas zustande gebracht haben.“ Zustande gebracht haben die Ingelheimer in dieser Zeit tatsächlich einiges. Beispielsweise den Umstieg von 2D auf 3D. Ende 2000 kaufte Phenomic für das **Spellforce**-Projekt die Krass-Engine von Massive Development (**Schleichfahrt, Aquanox**). Für **Siedler**-Erfinder Wertich stand zu diesem Zeitpunkt fest, dass er und sein Team den

### EXKLUSIV AUF DVD



Redakteur Dirk Gooding besuchte Phenomic Game Development in ihren neuen Büro-Räumen.



**KARNEVAL IN MAINZ:** Für das Balancing von Monster- und Heldenfiguren schlüpft das Spellforce-Team schon mal selbst in die Latexmaske und prügelt sich mit Gummi-Schwertern und Krüppeln. Auch Hund Janusch macht mit!



**SCHONUNGSLOS** Wer nicht spürt, wird von den beiden Assistenten des Projektleiters Ralf Adam mit übelsten Sprüchen fertig gemacht.



Sprung ins Dreidimensionale wagen müssen, um alle Ideen und geplanten Features umsetzen zu können. Ein Wagnis, das sich auszahlen sollte. International wie auch international gehört **Spellforce** zu den interessantesten Spielen im Echtzeit-Genre, die sich in der Entwicklung befinden (siehe Kasten) – und sieht dank der Krass-Engine auch noch verflucht gut aus. Selbst bei Massive Development ist man von dem Ergebnis überrascht. „Dass man mit der Krass-Engine mehr machen kann als ein Actionspiel, sieht man sehr schön am Beispiel von **Spellforce**. Wir sind in jeder Hinsicht sehr beeindruckt von dem, was Phenomic da auf die Beine gestellt hat“, erzählt uns Ingo Frick, Technischer Direktor bei Massive, auf unsere Nachfrage.

### Viel Platz für Kreativität

Zurück in Ingelheim. „Mit unseren neuen Büroräumen in der Binger Straße bin ich mehr als glücklich“, versichert uns Volker Wertich. Das kann er auch, denn Phenomic belegt in dem Bürogebäude ein ganzes Stockwerk mit 750 Quadratmetern. Viele der Räume stehen noch leer oder sind mit Umzugskartons gefüllt, während in anderen schon wieder der typische Entwickleralltag seine Spuren hinterlassen hat. Beispielsweise im Büro von Klaus und Tobias: Der Raum ist verdunkelt, Pizzakartons und Kisten mit Wasserflaschen stapeln sich in einer Ecke. Im hellen Großraumbüro nebenan haben sich ein paar Leveldesigner breit gemacht, unter ihnen die 27-jährige Sidunee Langer. Die sympathische Leveldesignerin mit gepierter Augenbraue ist seit vier Monaten bei Phenomic und arbeitet vorerst als Aushilfe bei den Ingelheimern. Neben Hoa Tu Ngoc (Design), Dragica Kahlina (KI-Programmierung) und Birgit Krause (Buchhaltung) ist Sidunee eine von vier Frauen, die aktiv an **Spellforce** mitwirken. Jirka Dell'Oro-Friedl, der Mann für die Partikeleffekte in **Spellforce**, sitzt dagegen lieber etwas abseits vom Rest der Truppe. In seinem spartanisch eingerichteten Ein-Mann-Büro mit Fenster zum Hof sieht es in etwa so aus wie bei Unreal-Chefprogrammierer Tim Sweeney: ein Tisch, ein Stuhl, PC mit Maus, Tastatur und Monitor sowie ein Kalender an der Wand – das war's. Der einzige Unruheherd in seinen vier Wänden ist Jirkas ein-

einhalb Jahre alter Sohn, der auch schon mal auf einem Skateboard sitzend durch die Gänge fegt. Wenn dann noch der gutmütige Labrador Janusch von Sven Liebich seine Runde durch die Büroräume macht und nach dem Rechten sieht, fehlt zur Familiendyade eigentlich nur noch der charakteristische Sound der Autohupe aus der Fernsehserie **Die Waltons**.

### Lieber Spiele machen

Für Ralf Adam ist es ein anstrengender Tag, nicht nur wegen der Hitze. Adam koordiniert als Projektleiter das Phenomic-Team und wacht mit Argusaugen darüber, dass Programmierer, Grafiker und Leveldesigner ihre geplanten Abgabetermine einhalten. Bis vor kurzem war er noch Executive Producer bei Jowood, arbeitet seit dem 1. Juli aber fest bei Phenomic. „Als Executive Producer koordinierst du die Arbeit der anderen Produzenten“, erklärt Adam. „Du tauchst am Ende einer Spiele-Produktion zwar in den Credits auf, hast aber mit dem eigentlichen Titel kaum etwas zu tun gehabt. So lief das beispielsweise bei **Gothic 2** ab, welches vom damaligen Produzenten Reinhard Döpfer exzellent betreut wurde. Ich selbst hab von **Gothic 2** in der Produktionsphase leider nicht viel gesehen.“ Eine auf die Dauer unbefriedigende Situation für Adam, der laut eigenen Aussagen lieber Spiele entwickelt als verwaltet. „Die tägliche Arbeit als Produzent an einem Projekt macht mir persönlich viel mehr Spaß. Ich bin jetzt ziemlich glücklich, dass ich als Projektleiter bei **Spellforce** mithelfen kann.“ Dabei drücken wir Ralf Adam, Volker Wertich und dem Rest von Phenomic alle Daumen, die wir aufstreuen können.

### ZAHLN UND FAKTEN

Phenomic Game Development

**FIRMENSITZ:** Ingelheim  
**BESTEHT SEIT:** 1988, als vollständiges Entwicklungsteam aber erst seit 2000  
**GESCHÄFTSFÜHRER:** Boris Kunkel, Volker Wertich  
**ANZAHL MITARBEITER:** 27  
**SPIELE IN DER ENTWICKLUNG:** **Spellforce**  
**GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG:** Ende September/Anfang Oktober  
**FRÜHERE PROJEKTE:** Siedler 1 + 3

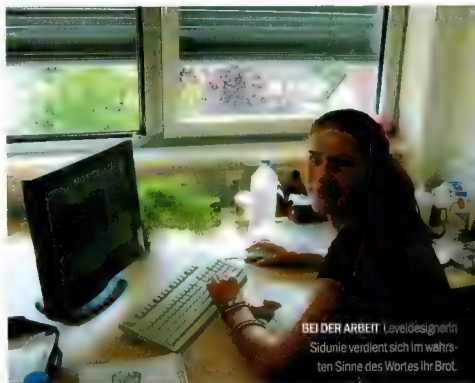
**phenomic**

## In der Entwicklung: Spellforce

Strategie, Rollenspiel und Aufbau – **Spellforce** vereint die unterschiedlichsten Elemente.



**Spellforce** ist kein Echtzeit-Strategiespiel nach Schema F, sondern mixt munter das Strategie-, Rollenspiel und Aufbau-Genre miteinander. Sie steuern einen Avatar, der wie in **Warcraft 3** kleinere Armeen befehligt. Nebenher kümmern Sie sich noch um den Ausbau Ihrer Siedlungen und entwickeln Ihren Charakter ähnlich wie in einem Rollenspiel.



**BEI DER ARBEIT** Leveldesignerin Sidunee verdient sich im wahren Sinne des Wortes ihr Brot.

### DAUMLISTE SPELL

**FORCE** Projektleiter Ralf Adam gibt alles, damit aus **Spellforce** ein Spitzenspiel wird.





# Robin Hood der Spieler

Wie ein moderner Robin Hood wehrt sich Jan Petersen gegen scheinbare BPJM-Willkür - und macht sich dafür sogar strafbar.



**SYMBOLISCHER AKT** Jan Petersen macht sich im Dienst der Spielergemeinde strafbar.

**D**er 25-jährige Programmierer Jan Petersen entspricht nicht gerade dem klassischen Bild eines vorsätzlichen Straftäters oder Rebellen – seit dem 19. Juni ist er das allerdings: In einem symbolischen Akt verkaufte der Initiator-Begründer das indizierte **Unreal Tournament 2003** an eine 16-jährige – verstieß also wissentlich gegen §15, Absatz 1 Ziffer 1 des JuSchG. Auf ein solches „Überlassen oder Zugänglichmachen“ von indizierten Trägermedien steht laut Strafvorschriften (§ 27, Absatz 1) bis zu ein Jahr Gefängnis oder eine Geldstrafe – in diesem Fall voraussichtlich 90 Tagessätze à 50 Euro, also 4.500 Euro.

## Präzedenzfall gesucht

Sich als eigentlich unbescholtener Bürger gegen ein Gesetz zu stellen, klingt tendenziell befremdlich bis verrückt – ist laut Petersen allerdings die einzige Möglichkeit, vor Gericht zu ziehen. Eine normale Verfassungsbeschwerde würde nämlich mit der Begründung abge-

schmettert werden, dass es keine massiven negativen Auswirkungen für den Verbraucher gäbe. Sinn macht das Ganze, wenn man Petersens weiteren Plan betrachtet: Im nun anstehenden Verfahren wird er sich zur Verteidigung auf §18 Absatz 7 („Medien aus der Liste zu streichen, wenn die Voraussetzungen für eine Aufnahme nicht mehr vorliegen“) berufen. Mithilfe diverser wissenschaftlicher Studien (unter anderem Dr. Christian Büttner, Leiter der Hessischen Stiftung für Friedens- und Konfliktforschung) und Vergleich bisheriger Urteilsbegründungen (etwa **UT 2003** und **Counter-Strike**) soll dann bewiesen werden, dass die Voraussetzungen für eine Indizie-



## INTERVIEW MIT JAN PETERSEN

## „Keine Zusammenarbeit mit Publishern“

rung in diesem Fall von Anfang an nicht gegeben waren. Beispielsweise wurde Counter-Strike von der BPjM explizit eine soziale Komponente attestiert – die Spieler würden sich in Clans organisieren und LAN-Partys besuchen. Außerdem stünde der sportliche Wettstreit im Vordergrund, nicht das Auslöschen von Bildschirmleben – und zwar trotz der realitätsnahen Gewaltdarstellung. Das sind Faktoren, die gleichermaßen auf UT 2003 zutreffen, bei der Betrachtung allerdings offenbar keine Rolle spielten. So wird in der Begründung der Indizierung von „Genußnutzung durch Tötungsszenarien“ gesprochen, davon, dass „der alleinige Spielzweck von Unreal Tournament 2003 die Ausübung brutalster Gewalt gegen Menschen und menschenähnliche Wesen ist“ – schlichtweg eine wahrheitsfremde Aussage. Bittere Fußnote: Die von der BPjM nicht indizierte, englische CS-Version wurde vorher von der USK als „Ab 18“ (jetzt „Keine Jugendfreigabe“) eingestuft, während UT 2003 in der „Ab 16“-Version geprüft wurde.

## Ausblick

Obwohl er noch keine Prognose zum Ausgang des Verfahrens abgeben kann, bleibt Petersen optimistisch: „Bei einem Freispruch müsste als Konsequenz besagtes Spiel aus der Liste gestrichen werden. Gleichzeitig wäre das Urteil richtungsweisend für andere Spiele, die sich auf dem Index befinden. Erfolgt jedoch eine Verurteilung – die im Übrigen nicht minder wahrscheinlich ist – ergibt sich dann die Möglichkeit, vor das Bundesverfassungsgericht zu gehen. Nun würde eine Ablehnung der Klage nämlich in der Tat massive Auswirkungen nach sich ziehen, nämlich eine Geld- oder Freiheitsstrafe.“ Ein bis zwei Jahre müssen wir uns noch bis zum Urteil gedulden, und das, obwohl die Schleswig-Holsteiner Gerichte weniger überlastet sind als etwa in Hamburg oder Niedersachsen.

JUSTIN STOLZENBERG

**PC Games:** Auf eurer Homepage beruft ihr euch auf die Ausführungen des Nürnberger Professors Karl Albrecht Schachtschneider über das EU-Recht und die deutsche Indizierungspraxis. Habt ihr mit ihm zusammen gearbeitet oder unterstützt er euch in irgendeiner Weise?

**Petersen:** „Es war uns nicht möglich, an ihn ranzukommen. Wir haben Mails an seine Universitätsadresse geschickt, da ist aber noch nichts zurückgekommen, und es ist demnach nicht klar, ob die Schreiben überhaupt angekommen sind. Zudem hat sich herausgestellt, dass der Weg über Europa nicht mehr genommen wird, sondern der innerdeutsche.“

**PC Games:** Habt ihr davon abgesehen wissenschaftliche Unterstützung bekommen?

**Petersen:** „Wir haben bislang erst mal vorhandene Gutachten und Arbeiten zu dem Thema studiert. Es ist ja klar, dass jeder Gutachter Geld sehen will, egal wie gemeinnützig eine Initiative noch sein mag.“

**PC Games:** Bislang habt ihr 4.200 Euro Spendengelder einnehmen können, die Kosten sind allerdings deutlich höher. Wie kommt es, dass du mit so viel persönlichem Einsatz dabei bist?

**Petersen:** „Eigentlich aus Enthusiasmus. Ich kann mich einfach nicht damit anfreunden, dass die Gesetzeslage hier so restriktiv ist, während es in den benachbarten europäischen Ländern ganz anders läuft.“

**PC Games:** Hattet ihr schon direkten Kontakt zur BPjM? Wie haben die auf eure Initiative reagiert?

**Petersen:** „Nein, wir haben noch keinen Kontakt aufgenommen. In einem kürzlich stattgefundenen Themenchat hat eine Mitarbeiterin der BPjM auf die Frage, ob sie schon von unserer Initiative gehört hätte, nur geantwortet: ‚Jeder hat das Recht, seine Meinung kundzutun.‘ Die sind Klagen



JAN PETERSEN stellt sich nach seinem Vortrag unseren Fragen.

allerdings gewohnt, in den 80er-Jahren hatten sie sehr viele Prozesse zu überstehen.“

**PC Games:** Werdet ihr also nicht wirklich ernst genommen?

**Petersen:** „Ich denke schon, dass sie uns ernst nehmen. Aber das sind ja Menschen, die nicht aus innerer Überzeugung für die BPjM arbeiten. Sie haben ihren geregelten Arbeitstag und erledigen in der Behörde ihre Angelegenheiten – was da noch nebenbei passiert, interessiert die meisten wohl nicht allzu sehr.“

**PC Games:** Arbeitet ihr mit Publishern zusammen, etwa EA, die ja selbst gegen die Indizierung von C&C Generals vorgehen?

**Petersen:** „Wir haben nicht vor, Firmen zu kontaktieren, wir haben denen bislang nicht mal E-Mails geschickt. Und zwar aus dem einfachen Grunde, dass diese Sache mal wirklich von den Spielern selbst durchgeführt werden sollte, also von den betroffenen Verbrauchern. Wir wollen nicht für irgendeine Firma Lobby-Arbeit oder Ähnliches leisten, das würde unserer Sache einen schlechten Beigeschmack geben.“

**PC Games:** Kannst du für unsere Leser bitte noch mal in einem oder zwei Sätzen zusammenfassen, worauf eure Klage begründet ist?

**Petersen:** „Die Klage fußt darauf, dass die Indizierung von Computerspielen und generell sehr strenge Jugendschutz-Regelungen in Deutschland nicht konform mit den europäischen Gesetzen sind. Noch dazu stellt die Indizierungspraxis in klarem Widerspruch zu wissenschaftlichen Erkenntnissen.“

## Chronologie der Initiative

**4. März 2002:** Die BPjM prüft einen Indizierungsantrag für Counter-Strike.



**26. April 2002:** Massaker von Erfurt. Anschließend mediale Hetzjagd auf Computerspiele, insbesondere Counter-Strike steht im Rampenlicht der Öffentlichkeit.

**7. Mai 2002:** Studie besagt, dass Indizierungen EU-Recht widersprechen. Idee einer Klage geboren. Gründung der Initiative gegen Indizierung von Computerspielen.

**16. Mai 2002:** Counter-Strike wird nicht indiziert. Viele Politiker äußern sich bestürzt über das Urteil. Daher sieht die Initiative vorerst keinen Handlungsbedarf.

**26. Februar 2003:** Indizierung von C&C Generals und UT 2003, trotz „Ab 16“-Freigabe der USK



**28. Februar 2003:** Soeier sind bestürzt. Zwei Tage später ist die Homepage der Initiative unter [www.bpjm-klage.de](http://www.bpjm-klage.de) online. 5.000 Unterschriften während der ersten 24 Stunden.

**19. Juni 2003:** Der Symbolische Akt Verstoß gegen § 15, Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes. Dadurch wird eine Grundlage als Ausgangspunkt der Verhandlung geschaffen.

# HOTWARE GAMES

**Ltd. Edition**  
nur solange  
Vorrat reicht!



**69.-**

**Tomb Raider  
The Angel of Darkness Ltd. Edition**  
Limitierte Auflage von 7.500 Stück! Enthält PC-Spiel,  
Flaschenlampe, Schüsselband, Soundtrack, u.v.m.



**49.-**

**Tomb Raider  
The Angel of Darkness**  
Lara Croft gerät in die Fänge einer  
mächtigen Verschwörung.



**44.-**

**Star Trek - Elite Force 2**

Neue Aufgaben, neue Feinde, neue Welten.  
Tauche ein in das Star Trek-Universum,  
entdecke neue Lebensformen und rette  
als Sternenoffizier die Galaxie!



**49.-**

**MotoGP  
Ultimate Racing Technology 2**  
Der Nachfolger zum Motorsport-Kraller 2002,  
Hochgeschwindigkeits-Spektakel pur!



**59.-**



**19.-**

**Red Faction 2**

Es liebe die Revolution! Bestückt mit einem Arsenal von Waffen und  
Sprengkörpern ziehst Du in den Kampf. Stürze die Diktatur!



**39.-**

Online-Shopping:

**bol.de**  
einfach rund!

**buch.de**  
einfach vielseitig!

**MOVIES & GAMES**

www.moviesandgames.de  
Hotline: 040-63128850

**BAUER EDEKA**  
Music Shop

06110 Mainz, 06131-232514  
**dodenhof**  
Die Einkaufsstadt, die alles hat  
28070 Ostersberg, 0420773433

**Duttenhofer**  
97070 Würzburg, 0931-3095-0

**Elektro Elsässer**  
71065 Sindelfingen, 07031-877071

83301 Traunreut, 08669-12992  
83512 Wasserburg a.L., 08071-5068-0  
82110 Germering, 08984-704322  
A-3290 Braunau, 0043-7722837573  
36229 Salzgitter-Lebenst., 0361-7000  
36518 Gifhorn, 05371-8160-0  
89069 Tettnang, 07542-8323-0  
86212 Ravensburg, 0751-206880  
88400 Biberach, 07351-1985-0

**expert**  
R&K Markt • Dinslaken  
46530 Dinslaken, 02064-4149-0

**MEGA COMPANY**

26871 Papenburg, 04961-3029  
27793 Wildeshausen, 04431-9901  
29525 Uelzen, 0581-9088-0  
37574 Einbeck, 05661-9495-0  
38229 Salzgitter-Lebenst., 0361-7000  
36518 Gifhorn, 05371-8160-0  
89069 Tettnang, 07542-8323-0  
86212 Ravensburg, 0751-206880  
88400 Biberach, 07351-1985-0

**MEDI MAX**

01062 Malsen, 03521-40960  
01986 Senftenberg, 03573-36361  
06847 Dessau, 0340-540040  
06667 Leifling, 0 34 43-33 75-0  
07318 Saalfeld, 03671-9363  
07333 Unterwellenborn, 03671-4460-0  
07749 Jena, 03641-46810  
03371 Chemnitz, 03763-7787-0  
08244 Lichtenau, 037208-8040  
10439 Berlin-Prandl, 030-4471160



**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

Alle Warcraft's  
verausichtlich  
erhältlich ab  
4.7.03



### Warcraft III The Frozen Throne

Ein umfangreiches, neues Kapitel aus der  
epischen Warcraft Saga. Expansion Set

**29.-**



### Warcraft III Reign of Chaos

Kämpfe dich durch das vom Krieg  
gezeichnete Azeroth.

**19.-**

Warcraft III - Bundle



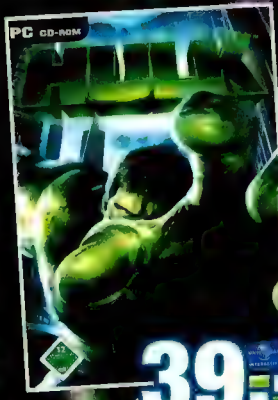
### Warcraft III - Bundle Reign of Chaos + The Frozen Throne Expansion Set

**39.-**

**9€ gespart**

gegenüber Einzel-  
kauf

**VIVENDI**  
**UNIVERSAL**  
games



### Hulk

Als Bruce Banner schlängelt Du dich durch die Level  
und überlistest die Feinde mit List und Tücke, als Hulk  
nutzt Du Muskelkraft und übernatürliche Superkräfte

**39.-**



**49.-**



### Klick&Win

**3X** Stargate & Hutch  
PC-Game  
[www.hotware.de](http://www.hotware.de)



### Ghost Master

Werde Herr der Geister - Gänsehaut garantiert!

**44.-**

### MediaMax Fortsetzung

- 12555 Berlin-Köpenick, 030-6501630
- 12691 Berlin-Marzahn, 030-549955-0
- 13469 Berlin-Reinickendorf, 030-402032-0
- 14513 Teltow, 03328-3342-0
- 15234 Frankfurt/Oder, 0335-66386-0
- 15745 Wildau, 03375-5552-0
- 18442 Stralsund, 03831-4780
- 21339 Lüneburg, 04131-243050
- 31141 Hildesheim, 05121-384180
- 31789 Hameln, 05151-60820
- 40215 Düsseldorf, 0211-384180
- 41462 Neuss, 02131-66193-0
- 42103 Wuppertal, 0202-49300-0
- 42283 Wuppertal, 0202-250680
- 45763 Marl, 02365-92497-0
- 46414 Rheine, 02872-7172
- 46047 Oberhausen, 0208-6565-252

- 46485 Wesel, 0281-98408-0
- 47166 Duisburg, 0203-544010
- 49751 Sögel, 05952-1214
- 50181 Bedburg, 02272-91120
- 51373 Leverkusen, 0214-830420
- 51465 Bergisch Gladbach, 02202-1886-0
- 51643 Gummersbach, 02261-918510
- 56628 Andernach, 02632-2532-0
- 59494 Soest, 02921-665203
- 59657 Lippspringe, 02941-10648
- 63020 Eisenfeld, 05202-61730
- 63549 Limburg, 06431-91930
- 67663 Kaiserslautern, 0631-67086
- 68786 Hockenheim, 06205-2043-30
- 77658 Offenbach, 0781-91350
- 93053 Regensburg, 0941-58623-0
- 93768 Würzburg, 0931-20024-0

- 97318 Kitzingen, 09321-13290
  - 97816 Lohr, 09352-800410
  - 97877 Wertheim, 09342-9618-0
  - 97828 Marktheidenfeld, 09391-29-0
  - 98817 Eisenach, 03691-8250-0
- novov**
- 30880 Laatzen, 0511-87954-0
  - 33689 Bielefeld, 05205-992-0
  - 40880 Ratingen, 02102-4504-0
  - 44809 Bochum, 0234-9533-0
  - 45739 Oer-Erkenschwick, 02368-914510
  - 49078 Osnabrück, 0541-9415-0
  - 65555 Limburg, 06431-951201

### RATIO

- 28816 Stuhl, 0421-87151-0
- 32584 Löhne, 05731-781-0
- 31855 Stadthagen, 05721-983-0
- 34225 Ummendorf, 05655-9996-0
- 48155 Münster, 0251-686-0
- 54292 Trier, 0651-27020



Johann + Wittmer  
40880 Ratingen,  
02102-434040  
Kumpke Elektronik  
49757 Wertheim,  
09551-2664

### Telepoint

- 26129 Oldenburg, 0441-3709923
- 26789 Leer-Wittmoor, 0491-92566-0

### TOPMARKT

- 97080 Würzburg 0931-9708-323
- 97424 Schweinfurt, 09721-7747-0
- 97616 Bad Neustadt, 09771-6163-0

Alle Angebote freibleibend. Änderungen, Liefer-  
möglichkeiten und Zwischenverkauf vorbehalten.  
Keine Rücknahme oder zu spät lieferte Be-  
halten wird uns vor Nachlieferung attestiert.

# Far Cry

**W**er beim Ego-Shooter **Far Cry** immer noch an Sommer, Sonne, Sonnenschein denkt, den müssen wir langsam eines Besseren belehren. Die Cry-Engine malt zwar mühelos eine paradiesische Landschaftsgrafik auf die Innenseite des Monitors, allerdings wird diese im Spielverlauf wohl ordentlich durch Explosionen und Brände verschandelt. Dank ausgefeilter Programmroutinen und der Unterstützung von Pixel Shadern und Vertex Shadern soll **Far Cry** schon ab einer Geforce3 und einem 1-GHz-Prozessor mit spielbaren Frameraten laufen.

Entwickler ..... Crytek  
Anbieter ..... Ubi Soft  
Termin ..... Ende 2003

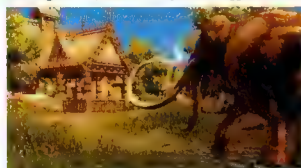


# VORSCHAU

## STRATEGIE

**Knightshift** ..... 36  
Echtzeit-Strategie in einer anderen Fantasy-Welt: Statt Drachen schicken Sie Schwiegermütter in die Schlacht.

**Paraworld** ..... 34  
Im Interview stellt sich Sunflowers-Produzent Taggart den Fragen zum „Mammut“-Projekt der Wiggles-Macher.



**Republic: The Revolution** ..... 38  
Dennis Hassabis stellt sein heiß erwartetes Strategiespiel vor und verrät, welche Revolution zu erwarten ist.

## ACTION

**HdR: Die Rückkehr des Königs** ..... 54  
Saubere Action und dicke Atmosphäre – das Spiel zum dritten Film verspricht ein exquisites Rollenspielerlebnis.

**Max Payne 2** ..... 42  
Geheimtreffen auf der E3: Die PC Games konnten einen exklusiven Blick auf den kommenden Action-Hit werfen.



**Prince of Persia: Sands of Time** ..... 60  
Die Splinter Cell-Macher wagen sich an einen Klassiker und mööben das 14 Jahre alte Actionspiel kräftig auf.

**The Great Escape** ..... 56  
Das Spiel zum Kinoklassiker *Gesprenkte Ketten* hat eine McQueen-Lizenz – reicht das für den Spiele-Oscar?

**Tomb Raider: Angel of Darkness** ..... 52  
Für die Augen ein neues Outfit, für den Spielspaß neue Fähigkeiten. Lara Craft soll nicht wiederzuerkennen sein.

**Unreal Tournament 2004** ..... 58  
In der dritten Ausgabe des Shooters werden die Spieler Fahrzeuge nutzen können – mehr als nur ein Update?

## ABENTEUER

**Fluch der Karibik** ..... 62  
Das Spiel zum neuen Disney-Film ist die vielversprechendste Neuauflage des Piraten-Abenteuers *Sea Dogs*.

**Sacred** ..... 64  
Das nächste *Diablo* könnte *Sacred* heißen: Jede Menge Action und Hunderte Quests warten auf Rollenspieler.

## SPORT

**Midnight Club 2** ..... 66  
Mit illegalen Stadtenrennen werden die *Vice City*-Macher in wenigen Wochen unsere heimischen Straßen leer fegen.



### Wer ist eigentlich ... Friis Tappert?

Bevor Friis zu Sunflowers wechselte, betreute er bei CDV unter anderem das Action-Rollenspiel Divine Divinity. Als Produzent von Paraworld überprüft er das Spieldesign, das Game Balancing und die Features und achtet außerdem darauf, dass die technische und grafische Qualität eingehalten wird. Ihm zur Seite steht unter anderem das Team der Qualitätssicherung (QA), das ein Spiel in allen Entwicklungsphasen intensiv Probe spielt.

# „Mit den Einheiten auf Du und Du“

In Berlin entsteht ein echtes Mammut-Projekt – im wortwörtlichen Sinne.

**Denn in der riesigen 3D-Fantasy-Welt von Paraworld stapfen turmhohe Dinosaurier durch exotische Siedlungen.**

PC Games entlockte dem Produzenten des Spiels erste Details.

**I**m Sunflowers-Hauptquartier im hessischen Heusenstamm kümmert man sich derzeit nicht nur um das für Ende 2003 geplante Anno 1503-Add-on, sondern auch um Paraworld. Ob es bei diesem vorläufigen Behelfs-Arbeitstitel bleibt: unklar. Die eigentliche Entwicklung – das Programmieren, Rendern, Modellieren, Konzipieren – geschieht bei SEK in Berlin. SEK machte mit dem vor zwei Jahren erschienenen Zwergen-Aufbauspiel Wiggles erstmals auf sich aufmerksam und arbeitet seitdem an Paraworld, einem Echtzeit-Strategiespiel, dessen unglaubliche Detailfülle fast jedes andere Spiel dieses Genres übertrumpft – und ja, selbst ein Black & White 2. Derlei Lob hört auch Sunflowers-Produzent Friis Tappert gern, der sich mit PC Games zum Interview traf.

**PC Games:** Bis zur Veröffentlichung vergeht noch mindestens ein Jahr. Auf der E3 habt ihr Paraworld erstmals gezeigt, allerdings nur handverlesenen Journalisten hinter verschlossenen Türen – so was macht man doch normalerweise nur, damit andere Entwickler nicht spicken können. Wäre ich Spieldesigner bei der Konkurrenz: Welches Feature würde mich denn am ehesten „inspirieren“?

**Tappert:** „In Paraworld haben wir zum Beispiel eine einfache, aber sehr geniale Lösung, wie die diversen Einheiten beziehungsweise das ganze Spiel auf innovative Art organisiert und gesteuert werden können. Da es aber im Hinblick auf unser Release-Datum in der zweiten Jahreshälfte 2004 mit Sicherheit nicht zu spät für „Inspirationen“ sein könnte, erzähle ich hier und jetzt auch nicht mehr dazu.“

**PC Games:** Paraworld basiert auf einer recht komplexen Story mit Jules-Verne-Zeitreise-Elementen, Dinosauriern, historischen Persönlichkeiten, exotischen Stämmen und Helden. Wie ist die Idee zu dieser Welt entstanden?

**Tappert:** „Das Entwicklungsteam SEK ist nicht nur sehr kreativ, sondern vor allem ein eingespieltes Team. Die Idee hat das Team in langen Tagen und Nächten zusammen ausgebrütet. Ziel war es, immer die Helden und Völker des Spiels in einem herausragenden Setting mit einer einzigartigen Story zu kombinieren. SEK hat dabei aber nie aus den Augen verloren, dass beides, Story und Spiel, nur zusammen funktionieren kann.“

**PC Games:** Rome, Black & White 2, Lords of Everquest, Empires: Die Strategie-Rivalen setzen auf brachiale Massenschlachten, in Paraworld kon-





## Das ist Paraworld



Das Aufbau- und Echtzeit-Strategiespiel basiert auf einer ungewöhnlichen Zeitreise-Story inklusive diverser Epochen und fünf Klimazonen, in die sich drei Helden und mehrere historische Persönlichkeiten verirren. In drei Kampagnen betreuen Sie zudem je ein afrikanisch, nordisch und asiatisch anmutendes Volk, deren Anhänger Erfahrung sammeln, mit Gegenständen und Waffen ausgestattet werden können und in der Stammeshierarchie aufsteigen. Ein umfangreicher Gebäude- und Technologiebaum sorgt für die nötige Spieliefe. Besonderer Clou: Riesige Urzeitwesen wie Brontosaurus, Mammut oder Tyrannosaurus stapfen und fliegen durch die Wälder und können erlegt, kultiviert und als Kampfmaschinen eingesetzt werden. Paraworld sieht im bewegten Zustand noch prächtiger aus als auf Screenshots. Figuren, Architektur, Dinos und Landschaften sind mit enorm vielen Details ausgestattet und geschmeidig animiert.

trolliert man Stämme mit wenigen Dutzend Einheiten. Welche Vorteile verspricht ihr euch davon?

**Tappert:** „Wir möchten für den Spieler eine enge Bindung zu den eigenen Einheiten und vor allem den Helden erreichen. Mit riesigen Mengen von völlig gleichen Einheiten ist dies nicht möglich. Wenn der Spieler weiß, dass für zerstörte Einheiten ständig neue Einheiten nachproduziert werden, ist es logisch, dass er sich weniger mit ihnen beschäftigt. Bei Paraworld kennt der Spieler jede seiner Einheiten recht gut und einige sogar sehr genau. Er wird sich sehr gut überlegen, wie er seine Einheiten aufgrund deren speziellen Fähigkeiten strategisch einsetzt.“

**PC Games:** Wie viel Wiggles steckt in Paraworld? Heißt: Welche technischen und spielerischen Erkenntnisse sind in das neue Spiel geflossen?

**Tappert:** „Paraworld ist eine komplette Neuentwicklung, sowohl technisch als auch spielerisch. Ein paar Ideen aus Wiggles sind mit eingeflossen, zum Beispiel die Individualität der Charaktere.“

**PC Games:** In Paraworld tummeln sich über 40 Dino-Arten. Was kann ich mit denen anstellen?

**Tappert:** „Die Dinosaurier sind ein zentraler Teil des Spiels. Sie können als Nutztiere eingesetzt werden, ebenso aber auch als gewaltige Kampfeinheit. Dinos können also sowohl zivile als auch militärische Einheiten sein. Interessanterweise sind die Dinos aber nicht zwingend an eine Funktion gebunden. So kann der Spieler manche Saurier durch unterschiedliche „Aufbauten“ jeweils als Kampf-Dino, aber auch als Zivil-Dino nutzen. Da die Levels von Paraworld sehr lebendig

sind, gibt es die meisten Dinosaurier natürlich in der freien Wildbahn. Diese können dann beispielsweise einfach getötet und dann zu Nahrung verarbeitet werden. Es gibt aber auch die Möglichkeit, sie zu fangen und anderen Funktionen zuzuführen.“

**PC Games:** Abgesehen vom Look: Wodurch sollen sich die drei Völker in erster Linie unterscheiden?

**Tappert:** „Die Völker in Paraworld zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich sehr unterschiedlich spielen. Dies wird vor allem dadurch möglich, dass die Völker völlig verschiedene Tech-Trees besitzen und dadurch zum Beispiel auch mit unterschiedlichen Waffen und Einheiten kämpfen. Ein weiterer Punkt ist der, dass nicht alle Völker die gleichen Ressourcen benötigen, sondern diese sich in bestimmten Bereichen unter-

scheiden. Ressourcen zu finden, um seine Siedlung aufzubauen oder sein Volk zu ernähren, kann für den Spieler also je nach gewähltem Volk eine völlig andere Herausforderung darstellen.“

**PC Games:** Wer's live gesehen hat, weiß: Paraworld simuliert die technisch derzeit spektakulärste 3D-Strategie-Welt. Welche Mindestkonfiguration peilt ihr für eine vernünftige Performance an?

**Tappert:** „Es sollte natürlich nicht vergessen werden, dass Paraworld erst in der zweiten Jahreshälfte 2004 released wird und sich die Hardware-Voraussetzungen bis dahin stetig weiterentwickeln. Als Empfehlung ist derzeit ein Pentium 3 mit 2 GHz, 256 MByte RAM und einer 64-MByte-Grafikkarte angepeilt, was einer GeForce 2 entspricht.“

**PC Games:** Danke für das Gespräch!  
PETRA MAUERÖDER



**BELAGERT** Im Innenhof einer Burg kämpfen unsere Party gegen finstere Schergen und wild gewordene Weide.

# Knightshift

Wenn Sie bei Knightshift Drachen in die Schlacht schicken, dann im übertragenen Sinne. Anstatt der Schuppentiere **kommandieren Sie Schwiegermütter herum.**

**D**ie Macher von Earth 2150 arbeiten derzeit am Rollenspiel-Strategie-Mix **Knightshift** und entfernen sich damit von BattleMechs und Lasermunten. Stattdessen geht es mit einer geradezu revolutionären Story ins Fantasy-Genre: Als obligatorisch-blonder Prinz waren Sie einst der Strahlmann eines noch namenlosen Fantasyreiches, bis Sie von einem machthungrigen Zauberer in ein Paralleluniversum verbannt wurden. So war es für die finsternen Mächte ein Leichtes, die Herrschaft des einst idyllischen Landes an sich zu reißen. Einem loyalen Zauberer gelingt es jedoch, den vermeintlichen Helden wieder zurückzuholen, und jetzt ist es an Ihnen, das Böse zu vertreiben.

## Strategen an die Front

Weniger altbacken zeigt sich das Spielprinzip: Ähnlich wie auch **Spellforce** setzt **Knightshift** auf einen Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie, nimmt allerdings eine deutlichere Trennung vor. Die erste der zwei Kampagnen wartet mit 24 Missionen auf und spielt sich wie ein Echtzeit-Strategiespiel mit abgespecktem Rollenspiel. Nach Ihrer Rückkehr in die Heimat müssen Sie erst eine Rüstung aufstöbern, die Ihrer Prinzenrolle gerecht wird. Die unterdrückten Bewohner halten Sie andernfalls für einen Schwindler. Zunächst ziehen Sie alleine durch die Lande, metzeln sich durch die Fauna und pflastern Ihren Weg mit Bär- und Wolfskadavern. Immer

wieder stoßen Sie auf bewohnte Dörfer und erledigen kleinere Aufträge. Zur Belohnung gibt's Einzelteile der königlichen Rüstung, bis Sie standesgemäß eingekleidet sind.

## Und es hat much gemacht

Bereits in der zweiten Mission verabschieden Sie sich vom Single-Dasein. Ein Ritter gesellt sich als Held hinzu, der Erfahrungspunkte sammeln und mit Waffen ausgerüstet werden will. Ihre Aufgabe: Helfen Sie beim Wiederaufbau eines Dorfes. Für den Siedlungsbau benötigen Sie keine Rohstoffe wie Holz oder Gold – solange die Kühe Milch geben, ist die Fantasy-Welt in Ordnung. Dementsprechend errichten Sie also Kuhställe und schicken die Wiederkäufer auf

die Weide. Sind die Finger der Melkfrauen wund und die Bestände gefüllt, verlegen Sie Wege, errichten Zäune und Verteidigungstürme und bauen Baracken. Nudelholzschwingende Schwiegermütter treiben die Arbeiter an oder übernehmen gegnerische Gebäude. Jetzt geht es an die Ausbildung von Rittern, Bogenschützen und anderem Fußvolk, das Ihre Heldengruppe begleitet und wie in Echtzeit-Strategiespielen kommandiert wird. Für diese Truppen stehen diverse Rüstungs- und Waffen-Upgrades zur Verfügung.

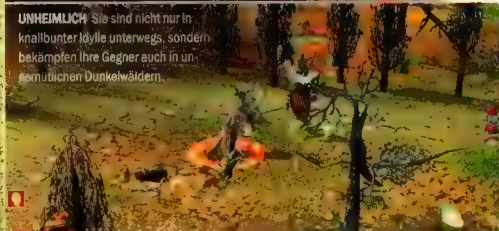
## Two in one

Zusätzlich zu dieser Einzelspielerkampagne gibt es noch einen reinen Rollenspielmodus, der in acht Kapitel unterteilt ist und zeitlich vor der Strategie-Kampagne angesiedelt ist – während Sie zum Helden werden, schmort der Prinz noch im Verlies. Vom Barbaren über die Priesterin bis zum Zauberer wählen Sie zunächst eine Profession und verteilen Erfahrungspunkte





**DOPPELT HÄLT BESSER** Hier schleudern eine Amazone und ihr herbeigezaubertes Abbild Blitze auf eine Horde Skelette.



**UNHEIMLICH** Sie sind nicht nur in knallbunter Idylle unterwegs, sondern bekämpfen Ihre Gegner auch in unheimlichen Dunkelwäldern.



**DIE MILCH MACHT'S** Kuhle sind Ihr wichtigstes Gut in Knightshift – ohne Milch können Sie weder Gebäude errichten noch Truppen ausbilden.

## Die Mixer

Erscheinungstermin	27. August 2003	Spätherbst 2003
Story	Als zurückgekehrter Prinz verurteilt Sie das Böse aus Ihrem Heimatreich.	Als strahlender Held retten Sie das Land Nörtander vor der Apokalypse.
Entwickler	Reality Pump	Phenomic
Daran hat der Entwickler bisher mitgewirkt	Earth 2150, Hell Heroes	Die Siedler 1 + 3
Umfang	24 Missionen + Rollenspielpart	32 Levels
Spiel-Engine	Earth 3-Engine	Krass-Engine (Aquinox 2)
Spielbare Rassen	Eine	Sechs
Mehrspielermodi	- Abenteuer-Modus kooperativ oder als Deathmatch spielbar - Echtzeit-Strategie-Matches mit und ohne Basenbau	Noch nicht entschieden; eventuell persistente Online-Welt
Einschätzung	Zugänglicher Genremix, der vor allem Abenteuer-Fans anspricht	Komplexe Genre-Mixtur, die vorrangig Strategiespieler fordert
Geht in die Computerspiele-Geschichte ein durch ...	Milch als Rohstoff	Komfortables Klick'n/Fight-System

punkte auf die Attribute Ihres Charakters. Auf immer neuen, zufallsgenerierten Karten lösen Sie hier ausschließlich Quests, pöppeln Ihren Helden auf (den Sie für den Mehrspielermodus übernehmen dürfen), schwingen Ihr Schwert gegen Skelette, plündern Schatzkisten und zerschlagen Fässer auf der Suche nach Unique Items. Der Rollenspielaspekt wird hier weiter ausgereizt als in der Strategie-Kampagne. Während Sie dort nur Er-

fahrungspunkte sammeln und pauschal stärker werden, bilden Sie Ihre Charaktere hier gezielt aus, sammeln Gegenstände im Inventar, heuern Söldner an und feilschen mit Händlern um bessere Ausrüstung. Derzeit zählt das Entwicklungsteam über 1.800 Waffen und Zaubersprüche – Tendenz steigend. Auch an anderer Stelle wird geklotzt und nicht gekleckert: Die Spieldauer für beide Kampagnen gibt Reality Pump mit satten 300 Stunden

an und selbst dann soll man im Rollenspiel nicht alle Quests gelöst oder Items gefunden haben.

### Schaut gut aus

In Szene gesetzt wird Knightshift mit der Earth 3-Engine. In der dreh- und zoombaren Fantasy-Welt fließen lauschige Bäche zwischen saftig grünen Wiesen. Bäume wiegen sich auf glasklaren Texturen im Wind und Details wie Bie-

nenschwärme komplettieren die Idylle. Einige Wermutstropfen gibt es in der Beta-Version dennoch: Die Dungeon-Abschnitte sind karg und lieblos texturiert. Außerdem scheinen Bügelbretter auf dem Nahrungsplan in Knightshift ganz oben zu stehen, denn die Charakteranimationen wirken hölzern und unnatürlich. Diese beiden Punkte sollen bis zur Veröffentlichung im August allerdings noch ausgearbeitet werden. DAVID BERGMANN



**APRÈS-SKI** Auch im kalten Schnee tobt der hitzige Kampf zwischen Gut und Böse.

## ERSTEDRUCK

In welchem Echtzeit-Strategie-spiel darf man als Feldherr schon Schwiagemütter in die Schlacht führen und Kühe auf die Weide schicken? Neben der mit einem Augenzwinkern inszenierten Fantasy-Welt könnte Knightshift aber vor allem durch Abwechslungsreichtum und Umfang punkten. DAVID BERGMANN

Entwickler ..... Reality Pump  
Anbieter ..... Zuxxez  
Termin ..... 27. August 2003

**FREUND UND FEIND** Nicht nur der Präsident darf die Armee einsetzen. Mit entsprechenden Beziehungen kann das auch der Spieler.

# Republic: The Revolution

Seit Jahren raucht Republic durch den Blätterwald, niemand wusste bislang, was es eigentlich ist. Demis Hassabis löfete das Geheimnis.

**O**steuropa im steten Wandel, der Nahe Osten im Umbruch, Afrika in Aufruhr – die Zeiten für eine Revolutions-Simulation könnten kaum günstiger sein. Dabei ist **Republic** schon seit einer Zeit in Entwicklung, als viele dieser Unruhen noch gar nicht abzusehen waren. Bereits vor vier Jahren sorgte Wunderkind, Multimillionär und Peter-Molyneux-Zögling Demis Hassabis, einst Programmierer von **Theme Park** und **Black & White**, mit den ersten Vorführungen von **Republic** für Aufsehen. Eine Stadt mit Parks, Industriekomplexen, Straßenverkehr, Passanten, Plakatwänden und Blumenkästen auf dem Fensterbrett wurde da demonstriert, in der mehrere Parteien um die Gunst der Bewohner buhlen. Die eigens entwickelte Totality-Engine ist nach Angaben von Hassabis in der Lage, eine unbegrenzte Anzahl von Polygonen flüssig darzustellen und

nebenbei das Verhalten der bis zu 40.000 Einwohner zu berechnen.

## Ringen um die Wählergunst

Die Bevölkerung der drei osteuropäischen Städte wird von einem Präsidenten beherrscht, der sich nach wenigen Spielminuten zum Alleinherrscher auf Lebenszeit ernannt. Da der Spieler selbst die Macht im Land ergreifen möchte, gründet er sofort eine (verbotene) Partei und versucht, in der Bevölkerung Anhänger zu finden. Durch Kundgebungen, Plakataktionen oder Umfragen gewinnt man die Herzen und Stimmen der bislang unpolitischen Städter – allerdings versuchen andere Parteien das Gleiche. Immerhin können mit Verleumdungskampagnen und Schmäh-Graffiti auch die hartnäckigsten Anhänger einer gegnerischen Partei auf den rechten Weg gebracht werden. Als Parteiführer lässt man sich

nicht aktiv zu schmutzigen oder gar illegalen Aktionen herab. Für einen Mordanschlag heuert man beispielsweise einen Attentäter an, zur Anhebung der Moral bedient man sich eines Priesters. Für Sprühaaktionen oder Umfragen benötigt man hingegen eines der bis zu fünf Parteimitglieder, die man in geheimen Treffen rekrutiert: Studenten, Gewerkschafter, Militärs, aber auch Filmstars und Arbeitslose sind geeignete Kandidaten für die Helfertätigkeiten in der Partei.

## Anleihen aus dem Rollenspiel

Jede dieser Charakterklassen hat spezielle Fähigkeiten, die sie wie in einem Rollenspiel mit zunehmender Erfahrung ausbaut und erweitert. Rollenspielähnlich ist auch die Erschaffung der eigenen Figur: Ein Fragenkatalog ermittelt die Gesinnung des Spielers und erstellt einen passenden Parteiführer. Die Mischung aus linken, liberalen und rechten

Ideen bestimmt, wie andere Leute auf ihn und seine Taten reagieren. Ein Imagewandel ist jederzeit möglich: So wird man durch das als „rechts“ geltende Anwerben eines neuen Anhängers selbst ein wenig rechter, das Halten einer Rede gilt als liberal und eine Blutsbrüderschaft mit einem Anhänger wird als linke Tat verbucht. Die resultierende Gesinnung hat wiederum Auswirkung auf die nachfolgenden Aktionen. So ist beispielsweise die Wirkung der Blutsbrüderschaft höher, wenn die Gesinnung des Blutsbruders ähnlich ist. Da auch die Parteigänger durch ihre Tätigkeiten einem steten Wandel ausgesetzt sind, können die Ideale von Partei und Mitglied auseinanderdriften – was die passende Gelegenheit für die Konkurrenz wäre, den Genossen abzuwerben.

## Überraschung: Rundenstrategie

Pro Tag kann jedes Parteimitglied drei Aufträge ausführen.





Linksgerichtete Parteien können verlorene Wählerstimmen mit purer Gewalt zurückerobern.



## Drahtmodell

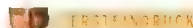
Jedes Spielelement wird in Republik mindestens einer politischen Gesinnung zugeordnet, meist aber (zu individuellen Prozentsätzen) allen dreien. Je besser die Gesinnungsprofile von Partei, Mitglied, Stadtviertel, Ressource, Tätigkeit etc. übereinstimmen, desto erfolgreicher ist eine Aktion.

Symbol	Politik	Bevölkerung	Ressource	Spielziel	Typische Werbung	Typische Abwerbung
	Links	Arbeiter	Macht	Volksaufstand	Graffiti	Randale
	Liberal	Mittelstand	Einfluss	Amts-niederlegung	Wahlfeldzug	Enthüllung
	Rechts	Oberschicht	Wohstand	Militärputsch	Poster	Flugblatt

ren und so Stimmen für die Partei gewinnen, einen Gegner verunglimpfen, die Stimmung eines Kollegen verbessern oder ein neues Mitglied anwerben. Ein Terminkalender ermöglicht es, die Aktionen viele Tage im Voraus zu planen. Nach jeweils drei Tagen wird abgerechnet: Abhängig von der politischen Unterstützung in jedem der bis zu 48 Stadtteile erhält jede Partei die Ressourcen. Aus den Vierteln der rechtsgerichteten Oberschicht bekommt man Wohlstand (also Geld) und vom liberalen Mittelstand Ein-

fluss. Von den linken Arbeiter-vierteln erhält man „Macht“, so etwas wie Kampfkraft oder Revolutionsgeist. Die gewonnenen Ressourcen werden in der nächsten Drei-Tage-Woche wieder ausgegeben: So geht eine Randalie auf Kosten der Kampfkraft, ein Wahlfeldzug erfordert Einfluss und das Anwerben eines neuen Parteimitglieds ein wenig Kampfkraft, etwas Einfluss und viel Geld. Spielziel: die Bevölkerung aller drei Städte hinter sich zu haben, um schließlich den amtierenden Präsidenten zu stürzen.

Dies geschieht entweder durch einen Volksaufstand, mit einer erzwungenen Amtsniederlegung oder durch einen Militärputsch – der Unterschied liegt lediglich in der abschließenden Videosequenz. Damit die Motivation während der rund 40 Spielstunden aufrechterhalten bleibt, gibt das Programm aber jede Menge Zwischenziele vor: Um Gefängnismitarbeiter zur Zusammenarbeit zu überreden oder Anteile am Kasino zu erwerben, muss eine Menge politischer Basisarbeit geleistet werden.



Hinter der einfach zu bedienenden Oberfläche verbirgt sich eine hochkomplexe Simulation, die ein außergewöhnliches Spiel verspricht. In der uns vorliegenden Version ist es allerdings vollkommen unnötig, die 2D-Karte zu verlassen und in die noch immer sehenswerte 3D-Grafik umzuschalten. Schade. HARALD WAGNER

Entwickler ..... Elko Studios  
Anbieter ..... Eidos  
Termin ..... Juli 2003

BITTE HINTERLASSEN SIE DAS  
SCHLACHTFELD SO, WIE SIE ES  
VORZUFINDEN WÜNSCHEN.

EXKLUSIV  
AUF DVD!



BONUS: **8** ARTWORK-  
KARTEN!



INKL. 3-D COVER!

LICHT ODER FINSTERNIS?  
AUF WELCHE SEITE WIRST  
DU DICH SCHLAGEN?

Entscheide dich für eine der zwei Kampagnen  
und kämpf dich durch bombastische Innen- und  
Außenlevels. Mit Hunderten von Waffen und  
verheerenden Zaubersprüchen hinterlässt du ein  
Feld der Verwüstung.

2 KAMPAGNEN • 12 CHARAKTERE  
• 25 LEVELS • 100 WAFEN UND  
ZAUBERSPRÜCHE





EXKLUSIV

A black and white promotional image for the video game Max Payne 2. It features the main character, Max Payne, in the foreground, looking intensely at the viewer while holding a handgun. In the background, a woman is seen from the side, also holding a handgun. The title 'Max Payne 2' is overlaid in large, stylized white letters.

# Max Payne 2

E3 2003: Alle Welt spricht von Gordon Freeman - außer **Petri Jarvilehto** und **Sam Lake**. Die beiden Remedy-Entwickler **plauderten** abseits des Messetrubels **mit uns über Max Payne 2**.

**D**ie E3 2003 am Freitag um zwölf Uhr mittags in der South Hall des Los Angeles Convention Centers ist es knallheiß und Sauerstoff leider Mangelware. Die Klimaanlage in den Messehallen geben ihr Bestes - in diesem Fall eine nach Chlor riechende laue Brise, welche





#### WO DIE LIEBE HINFÄLLT

Sind Max Payne und Mona Sax (rechts) im zweiten Teil ein Liebespaar?

durch verstaubte Lamellen in die Hallen gepustet wird. Die PC-Games-Redakteure Christian Müller und Dirk Gooding treffen sich derweil mit Markus Wilding, PR-Mann von Take 2, am Messestand 724. Dort hängt ein riesiges Plakat mit der Aufschrift „Max Payne 2: The Fall Of Max Payne“. Wer nun aus

Neugier einen Blick auf **Max Payne 2** werfen will, sucht die zahlreichen Videobildschirme und PC-Monitore vergeblich ab. „Behind closed doors“ lautet die Devise, und durch eben jene verschlossenen Türen kommt nur, wer einen Termin mit dem finnischen Entwickler Remedy hat. Glück für Sie: PC

Games war als einziges deutsches Spielmagazin geladen.

#### Kontrast-Programm

„Wo geht's bitte zu **Max Payne 2**?“ lautet unsere erste Frage an Wilding. „Kommt mit, die Jungs warten oben auf euch“, antwortet er knapp. Einen strammen Fußmarsch durch

die South Hall, vier Treppen und drei Bodyguards später stehen wir in einem geräumigen Konferenzraum über der Halle. Der Unterschied zum Messerummel direkt unter uns könnte größer nicht sein: Die Luft hier oben ist kühl und frisch, der Raum selbst scheint schalldicht – von dem Laut-

## DER SCHWELLERE GEWINNT

Max stürmt um die Ecke und überfällt das maskierte Mitglied einer Speditionsfirma, bevor dieses sich wehren kann.



E3 2003 Auf dem Messestand von Take 2 wurde Max Payne 2 nicht gezeigt. PC Games gehört zu den Ersten, die über das Spiel berichten dürfen.

# TECHNIK-INTERVIEW

**PC Games:** Viele Entwicklerstudios entscheiden sich heutzutage für eine Lizenz-Engine, um Zeit und Geld zu sparen. Wieso habt ihr mit der MaxFX-Engine eure eigene Technologie entwickelt?

„Als wir mit den Arbeiten an Max Payne 1 (dt.) begannen, gab es zu diesem Zeitpunkt schlicht und ergreifend keine Engine, die unsere Anforderungen erfüllt hätte. Wir wollten beispielsweise einen ganz eigenen Look, was uns ja auch gelungen ist.“

**PC Games:** Welche konkreten Modifikationen habt ihr für den zweiten Teil an der MaxFX-Engine vorgenommen?

„Die Künstliche Intelligenz der Gegner war im Vorgänger ziemlich bescheiden. Computergesteuerte Einheiten konnten im Grunde kaum mehr als eine Waffe abfeuern, sich ein wenig im Level bewegen und notfalls wegrennen. Aus diesem Grund mussten wir im ersten Teil viel mit skripteten Ereignissen arbeiten, um wenigstens den Anschein zu erwecken, dass sich die Gegner intelligent verhalten. Mittlerweile vergleiche ich die Gegner-KI mit einer „Fire & Forget“-Rakete. Paynes Feinde reagieren selbstständig auf Gefahren und verhalten sich wirklichkeitsnah, ohne dass wir noch viel machen müssen.“

„Wir haben außerdem die Havoc-Physik-Engine erworben, die auch in Half-Life 2 oder Deus Ex 2 eingesetzt wird. Die Implementierung in die MaxFX-Engine ist laut Markus ein Kinderspiel (Anm. d. Red. Markus Stein, aus Deutschland stammender Chef-Programmierer bei Remedy). Derzeit verknüpfen wir die Havoc-Engine mit dem Animations-System und der Kollisionsabfrage. Ich bin ziemlich gespannt, was unsere Programmierer damit noch alles anstellen können.“

**PC Games:** Klingt interessant. Aber gab es denn bislang keine technischen Probleme bei der Entwicklung von Max Payne 2?



sprecherlärm der Messestände ist jedenfalls nichts zu hören. Schneeweiße Sofas und wandlende Vorhänge schmücken die vier Wände, der Begriff „keimfrei“ kommt einem in den Sinn. Neben uns halten sich noch eine ganze Reihe bekannter Gesichter in dem Raum auf. Zum Beispiel Terry Donovan, Chef von Rockstar (GTA 3, Vice City), der es sich in Jeans und Kapuzenpulli auf einem der Sofas gemütlich gemacht hat. Sam Lake, der für die Story der Max Payne-Reihe verantwortlich ist, grinst uns vom anderen Ende des Raumes an. Wer Sam sieht, muss unweigerlich an Max Payne denken – Lake hat Max im indizierten ersten Teil sein eigenes Gesicht per Foto-Textur „geliehen“. Petri Jarvilehto, welcher Max Payne 2 als Projektleiter betreut, begrüßt uns höflich und plaudert etwas über das kalifornische Klima. Dann steht Donovan auf und richtet das Wort an uns: „Ich nehme mal an, ihr wollt jetzt endlich das Spiel sehen, oder?“

#### Die Show kann beginnen

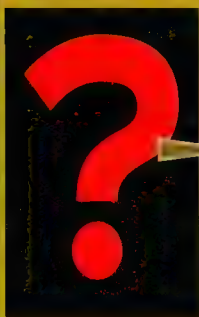
Anschließend führt uns Petri Jarvilehto in ein Séparée, das im Gegensatz zum hellen und freundlichen Empfangsraum eher den Eindruck einer privaten Folterkammer der Remedy-Entwickler macht. In der Mitte des völlig abgedunkelten Kabuffs steht ein schwarzes Ledersofa, davor hängt eine 2 x 1 Meter große, weiße Leinwand von der Decke. Kleine Boxen sind um das Sofa herum auf Ständern aufgebaut; die Lautsprecher selbst sind noch stumm wie ein Fisch. Fehlt eigentlich nur eine schöne Streckbank. Nachdem wir Platz genommen haben, schaltet Jarvilehto das Licht aus und signa-

#### Max Payne: ein Mann, zwei Gesichter

Max-Payne-Fans müssen sich demnächst an einen etwas anderen Look ihres Lieblingshelden gewöhnen. Remedy wollte den Max im zweiten Teil älter und reifer aussehen lassen und verpasste ihm daher neue Gesichtszüge. Hier sehen Sie den Unterschied



So sah die Hauptfigur > Max Payne 1 (dt.) aus. Für das charakteristische Gesicht von Max verwendete Remedy Foto-Texturen des Story-Writers Sam Lake.



Für Max Payne 2 arbeitet Remedy mit Schauspielern zusammen. Ob der Darsteller des geplanten Kinofilms auch den Part von Max übernimmt, ist nicht bekannt.

liert einem Mitarbeiter, dass es losgehen kann. Die Boxen grummeln, der Beamer nimmt seine Arbeit auf und kurz darauf ist das Erste, was wir von Max zu sehen bekommen, die riesige Mündung seiner 9mm-Beretta-Pistole auf der Leinwand vor uns. Die Waffe selbst sieht aus wie echt: Auf einem äußerst detaillierten Polygonmodell klebt eine hochauflösende Foto-Textur, sogar die

eingestanzte Fabrikationsnummer und Typbezeichnung kann man erkennen. Kleinere Kratzer und Abschürfungen geben dem Betrachter zu verstehen: Dieser Ballermann wird häufiger benutzt! Nach ein paar Sekunden zoomt Jarvilehto die Kamera ein gutes Stück heraus und wir bekommen endlich Max zu Gesicht, wie er im Innenhof einer heruntergekommenen Spedition

steht, die Beretta in seiner Rechten. Es ist Nacht. Neonlampen und ein fahler Mond tauchen das detaillierte 3D-Modell von Max Payne in ein atmosphärisches Licht. Dazu fallen virtuelle Regentropfen als Vorboten eines herannahenden Gewitters vom Himmel, untermalt von einem permanenten leisen Grollen aus dem Subwoofer der Surround-Anlage. Wir schauen uns Payne genauer an: Seine

„Uns war von Anfang an klar, dass Max Payne 2 viel le-

PC Games August 2003

überarbeitete KI-Routen - das dürfte doch einiges mehr an Rechen-

Ich denke, dass wir ahnen wie beim ersten Teil ziemlich genaue Infos zu den System Voraussetzungen veröffent-





**FEUER FREI** Dank Bullet Time sind solche spektakulären Action-Einlagen in Max Payne 2 an der Tagesordnung.

schwarze Lederjacke wirkt abgenutzt, die Krawatte und das weiße Hemd haben auch schon mal bessere Tage gesehen. Den ersten Gesichtsausdruck aus Teil 1 hat Max zweifelsohne immer noch perfekt drauf, allerdings wirkt er seltsam fremd. Wir bitten Jarvilehto, näher an das Gesicht zu zoomen – und staunen nicht schlecht. Max Payne anno 2003 besitzt nicht mehr diesen typisch verschmitzten Gesichtsausdruck von Story-Writer Sam Lake, sondern ähnelt jetzt eher einem italienischen Mafioso. Wieso? „Max hat im ersten Teil eine Menge mitgemacht und genau das soll der Spieler auch an seinem Gesicht erkennen“, erklärt uns Sam Lake. „Da Teil 2 einige

Zeit nach den Ereignissen des Vorgängers spielt, sprach auch von der Story her nichts dagegen, ihm einen erwachseneren Look zu verpassen.“ Das leuchtet ein, dennoch hat das aktuelle Modell nur entfernt Ähnlich-

**Max hat im ersten Teil eine Menge mitgemacht und genau das soll der Spieler auch in seinem Gesicht erkennen.**

keit mit dem verknitterten Drei-Tage-Regenwetter-Gesicht aus **Max Payne 1 (dt.)**. Ein Punkt, der vielen Fans sauer aufstoßen wird. Petri Jarvilehto nimmt dazu Stellung: „Für die Fortsetzung eines erfolgreichen Computerspiels ist Kontinuität

natürlich ein wichtiger Punkt – gerade was den Hauptdarsteller betrifft. Allerdings sind sich bei Remedy alle darüber einig, dass Qualität noch viel, viel wichtiger ist. Wir waren dank unseres bisherigen Erfolgs in

spielern die ganze Bandbreite an Emotionen rüberbringen, die wir für Max Payne in unserer Story vorgesehen haben. Als wir damals mit den Arbeiten an **Max Payne 1 (dt.)** begannen, saßen wir salopp gesagt in einer Garage und hatten kein Geld für solche Aktionen. Ergo blieb uns keine andere Wahl, als Freunde, Verwandte und uns selbst als Charaktere in das Spiel einzubauen.“ Technologisch hat sich seit damals natürlich auch einiges getan. Das Gesicht von Max Payne bestand im ersten Teil aus einer Hand voll Polygone, über das je nach Situation eine Foto-Textur mit einem eingefrorenen Gesichtsausdruck gestülpt wurde. Facial Animation war damals noch





MAX AN: Die Charaktere werden von mehreren Lichtquellen beleuchtet und wirken dadurch realistischer.

### Die MaxFX-Engine im Wandel der Zeit

Schon in **Max Payne 1** (dt.) nutzt Remedy die MaxFX-Engine, die für damalige Verhältnisse eine erstaunlich gute Grafikqualität dank fotorealistischer Texturen und Hardware-T&L-Unterstützung lieferte. Im zweiten Teil wird eine überarbeitete Version der MaxFX-Engine verwendet.



Dank Foto-Texturen sahen die Charaktere und Levels in **Max Payne 1** (dt.) äußerst realistisch aus. Bei genauem Hinsehen erkennt man aber die geringe Menge an Polygonen, aus denen sich beispielsweise das Max-Modell zusammensetzt. Auch die Levels besaßen nur wenige Details und wirkten für heutige Verhältnisse leer.

ein reines Marketing-Schlagwort und aufgrund der langsameren PC-Hardware kaum realisierbar. Genau das ist in **Max Payne 2** anders. Im detaillierten Gesicht des Antihelden befinden sich diverse Knotenpunkte, mit denen unterschiedliche Stimmungen und Gesichtsausdrücke dargestellt werden können. Es könnte allerdings auch noch einen weiteren möglichen Grund für das ungewohnte Facelifting geben. 3D Realms, die **Max Payne 1** (dt.) zusammen mit Remedy produzierten, gaben am 9. August 2001 in einer Pressemitteilung bekannt, dass man die Film- und Fernsehrechte für Max Payne an Abandon Entertainment verkauft hat. Auf der Website der Firma

([www.abandonent.com](http://www.abandonent.com)) wird **Max Payne** unter dem Punkt „Pre-Production“ aufgelistet. Und es kommt noch besser. In einer News vom 19. April 2002 steht, dass sich Shawn Ryan, Produzent der bekannten ProSieben-Serie *Angel*, um die Filmumsetzung von **Max Payne** kümmern wird. Was läge da näher, als den Filmschauspieler auch gleich für das Computerspiel zu engagieren und somit einen einheitlichen Look zu haben?

#### Eine düstere Geschichte

Für die Geschichte von **Max Payne 2** ließ sich Sam Lake erneut von Filmklassikern aus den 50ern wie *Der Malteser Falke* oder *Asphaltjüngling*



Für den zweiten Teil wollte Remedy wesentlich mehr Details in das Spiel einbauen, was ihnen auch gelungen ist. Die Figuren setzen sich aus doppelt so vielen Polygonen wie im ersten Teil zusammen, die Gesichter können beliebig animiert werden. Am Gesicht zu erkennen: die stimmungsvolle Beleuchtung in den Levels.

## Neues aus der Hollywood-Trickkiste

Als Partikeleffekte bezeichnet man grafische Effekte wie Explosionen und umherfliegende Splitter, aber auch Regen oder Schnee. Genau wie der erste Teil ist *Max Payne 2* vollgestopft mit solchen Spezial-Effekten, um ein möglichst realistisches Gameplay zu ermöglichen.



Das *Max Payne* Engine begibt Actionspieler schon im Oktober 2001 mit kinoreifen Partikeleffekten. Ein schusslöcher verzerrt das Level, wenn man sich heiße Feuergefechte mit seinen Gegnern liefert. Holz kracht und splitterte und in den Außenlevels fliegen unablässig dicke Schneeflocken vom Himmel.



Im zweiten Teil haben die Entwickler die Menge und Qualität der Partikeleffekte deutlich erhöht, um das Spiel noch lebendiger zu machen. Ein Beispiel: Grelle Funken sprühen, wenn man mit einer Schrotflinte auf die Metalloberfläche eines Autos schießt. Passend dazu kracht aus den Boxen ein metallischer Sound.



**TEAMWORK** In *Max Payne 2* werden Sie das Örtchen von computergesteuerten Kameraden unterstützt, mit denen der Spieler in geringem Maße interagieren kann. Laut Petri Jarvilehto soll man den Kollegen allerdings keine Positionsbefehle oder dergleichen erteilen können, da sie größtenteils selbstständig agieren.

inspirieren. „Schon im ersten Teil habe ich mit den typischen Elementen des Film Noir gespielt“, erklärt uns Lake. „Eine düstere Großstadt, ein Antiheld, der nichts mehr zu verlieren hat, das funktionierte recht gut. Was zu einem echten Film Noir fehlte, war eine weibliche Femme Fatale, die den Helden ausnutzt und in sein Verderben treibt. Genau das haben wir in *Max Payne 2* eingebaut.“ Wie bitte? Wird aus Teil 2 etwa eine Liebesgeschichte? Müssen PC-Spieler demnächst eine Packung Taschentücher neben die Maus legen, um sich eventuell

herunterrinnende Kullertränen wegzuwischen? Glücklicherweise widerspricht uns Lake sofort. „Zu Beginn des Spiels wird Max Payne erneut von der Polizei wegen Mordes an seinem Partner gesucht. Dieses Mal ist er allerdings keineswegs unschuldig, sondern hat den Mord tatsächlich begangen. Viel mehr möchte ich nicht verraten – außer, dass die ebenfalls wegen Mordes gesuchte Mona Sax an der Situation nicht ganz unschuldig ist. Die ganze Story von *Max Payne 2* ist im Grunde noch dunkler, noch tragischer und brutaler als in Teil 1 und

zudem viel besser ins Gameplay integriert.“ „Stimmt“, ergänzt Petri Jarvilehto „wir erzählen die Story jetzt nicht mehr in zahllosen Comic-Zeichnungen, sondern nutzen unsere Engine verstärkt für Zwischensequenzen. Die Schwarz-Weiß-Zeichnungen tauchen jetzt nur noch zwischen den einzelnen Levels auf.“

### Wer hat an der Uhr gedreht?

Ein Feature, das schon im ersten Teil für Aufsehen gesorgt hat, wird auch in *Max Payne 2* wieder im Mittelpunkt stehen: die Bullet Time. Per Tastendruck

können Sie *Matrix*-like in Zeitlupe durch die Gegend springen und sind Ihren Gegnern in Schießereien immer einen Tick voraus. Laut eigener Aussagen hat Remedy viel mit diesem Feature herumexperimentiert und es weiter verbessert. So soll Max nun deutlich mehr Spezialaktionen durchführen können, sobald er sich in Bullet Time bewegt. Im Gespräch sind auch unterschiedliche Geschwindigkeiten, in denen die Zeit in Bullet Time ablaufen soll. An der Kameraperspektive hat sich hingegen nichts geändert: Sie spielen immer noch aus der Ver-





### Lass es krachen, Kumpel - Die Action in Max Payne 2

Die Action ist in Max Payne 2 natürlich das absolute Highlight des Spiels. Mit Feuer spuckenden Waffen, explodierenden Autos und umherfliegenden Patronenhülsen und Splittern wird nicht gerade geegzt. Dank der Verfolgerperspektive schauen Sie Max bei seinen riskanten Aufträgen immer über die Schulter und sitzen somit in der ersten Reihe.



Auch mit der alten Max-Payne-Engine flogen bei Schießereien ordentlich die Fetzen.



In Max Payne 2 sehen die Actionszenen dank verbesserter Partikeleffekte noch spektakulärer aus.

**TOD IN ZEITLUPE** Sobald Sie den Bullet-Time-Modus aktivieren, reagieren Sie schneller als Ihre Kontrahenten und können diese ohne Probleme ausschalten.

### Bullet Time - spielen in Zeitlupe

Vom Kinofilm *Matrix* inspiriert, glänzte die MaxFX-Engine Ende 2001 mit einem Zeitlupeneffekt, der ein fester Bestandteil des Spielprinzips wurde. Remedy nannte dieses Feature damals schlicht „Bullet Time“.



Bullet Time wird natürlich auch in *Max Payne 2* wieder für spektakuläre Actionszene in Zeitlupe sorgen. Remedy hat nach eigenen Aussagen eine ganze Palette neuer Bewegungsabläufe für den Zeitlupen-Modus eingebaut. So soll sich Max jetzt besonders akrobatisch bewegen können, wenn der Bullet-Time-Modus aktiviert wird.



folgerperspektive und schauen Max bei seinen Aktionen über die Schulter. Mit manchen Waffen wird man jedoch auch aus der Ego-Perspektive zielen können, so wie es beispielsweise in *Vice City* auch der Fall ist. Remedy hat für die Entscheidung gegen eine Ego-Perspektive eine einfache Begründung: Wenn man nicht aus der Verfolger-Perspektive spielte, bekäme der Spieler die ganzen coolen Moves von Max Payne gar nicht zu Gesicht. Der geniale Bullet-Time-Modus würde ergo nur halb so viel Spaß machen. Leider wird *Max Payne 2* keinen Mehrspieler-Modus besitzen; Remedy hat sich bei der Entwicklung voll auf den Einzelspieler-Modus konzentriert. Dafür soll das Actionspiel im Herbst in den Läden stehen. Hat zumindest Petri Jarvilehto gesagt. Ob es klappt?



Was ich von *Max Payne 2* gesehen habe, hat mich nicht enttäuscht. Leider hält sich Remedy in vielen Punkten äußerst bedeckt und verrät noch sehr wenig über Gameplay & Story, ergo werde ich nicht in Jubelarien verfallen. Mein größter Kritikpunkt: das gewöhnungsbedürftige Gesicht! DIRK GOODING

Entwickler ..... Remedy  
Anbieter ..... Take 2  
Termin ..... Herbst 2003



# Seid Netz miteinander!

Mit dem Netzwerk  
kommst sogar  
Du klar! Tom?



\* unverbindl.  
Preissempfehlung

MicroLink™ dLAN  
€ 129,90\*

MicroLink™ dLAN USB  
€ 99,90\*

## Netzwerk und Internet aus der Steckdose :-)

Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktioniert's: DSL- oder ISDN-Modem mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung. Ausführliche Infos unter [www.devolo.de](http://www.devolo.de)

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, [info@devolo.de](mailto:info@devolo.de), [www.devolo.de](http://www.devolo.de)

devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP-ElectronicPartner, expert, Frischl, ProMarkt, Karstadt, Kaufhof, Masters, MediMax, PC Spezialist, RED ZAC, Saturn, Schönlund, VOBS und [www.amazon.de](http://www.amazon.de)

devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt!

- HomePlug-Adapter für die Datenübertragung über das Stromnetz
- Die optimale DSL- oder ISDN-Verlängerung in jeden Raum eines Hauses
- Keine neuen Kabel, kein Bohren, kein Dreck!
- Kinderleichte Installation
- Übertragungsraten von bis zu 14 Mbit/s über das häusliche Stromnetz
- Abhörsicher durch DES-Verschlüsselung

**devolo**  
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen



**SPRINGMAUS** Emige Abschnitte erinnern doch an Jump&Run-Spiele



**TRADITIONELL** Die altbewährten Balancer, Klop- und Hängeeinlagen würden nicht vergessen

# Tomb Raider: Angel of Darkness

„Wir haben vermutlich zwei Spiele zu viel gemacht“ – die Erkenntnis vom **Core-Design-Chef** beschert uns eine völlig neue Lara Croft.

**L**ara kommt – später als erwartet (anvisiert war der 20. Juni), dafür aber auch cooler, dunkler und geheimnisvoller. **Tomb Raider: Angel of Darkness** wird uns laut Core-Design-Chef Jeremy Heath-Smith eine bislang unbekannte Lara zeigen. Kein Wunder, denn schließlich handelt es sich um eine auf wundersame Weise Wiederauferstandene. In ihrem letzten Abenteuer musste ihr langjähriger Mentor Werner von Croy tatenlos zuse-

hen, wie Lara von riesigen Gesteinsmassen begraben wurde. In **Angel of Darkness** ist sie zurück aus ihrem staubigen Grab und wird prompt des Mordes an eben jenem Werner von Croy beschuldigt.

## All-Genre-Produkt

„Während der Design-Phase haben wir uns die alten Spiele angesehen, um zu analysieren, was die Spieler mochten und was nicht. Dabei fanden wir heraus, dass die Käufer von **Tomb Raider 1** und **2** eher Hardcore-Spieler sind, während die Käufer der Teile **3** und **4** zum Massenmarkt gehören.“ Die einzige richtige Schlussfolgerung für Heath-Smith: Das nächste **Tomb**

**Raider** muss beide Spielergruppen ansprechen. **Angel of Darkness** soll den Spagat zwischen bekömmlicher Massenmarkt und anspruchsvollen Inhalten mit einer Mischung aus Rollenspiel, Adventure, Stealth und Action schaffen – und zwar häppchenweise. In den Straßen von Paris, wo sich Lara vor der Polizei versteckt und erste Hinweise auf den wirklichen Mörder ihres Bekannten sucht, soll **Tomb Raider** den Eindruck eines Rollenspiels vermitteln. Dazu wurde das Spiel gründlich überarbeitet: Es gibt nun ausbaufähige Fähigkeiten wie Spurtstärke und Kraft, Handel (gefundene Wertgegenstände können beim Pfandleiher zu Geld gemacht werden) und

## Die fünf wichtigsten Neuerungen in "Tomb Raider"

### LARAS AUSSEHEN

Lara trägt nun ein schwarzes Shirt, gelegentlich schlüpft sie aber auch in Kleider oder herkömmliche Zivilbekleidung. Da die meisten Levels aber sehr dunkel sind, ist Laras neues Outfit ohnehin nur selten zu bewundern.

### KURTIS TRENT

In einem recht kurzen Spielabschnitt übernimmt man die Steuerung von Kurtis Trent, Laras Verbündeten. Trotz mangelhafter Fähigkeiten (Telekinese und astrale Projektion) spielt er sich kaum anders als Lara Croft.

### SKILLS

Rollenspielmäßig erlernt Lara im Laufe des Spiels neue Fähigkeiten und Attribute. Beispielsweise kann sie anfangs noch nicht sprinten, außerdem nehmen ihre Kräfte reserven durch Training zu.

### BEWEGUNGEN

Die Möglichkeit, lautlos durch die Levels zu schleichen, ist die radikalste Neuerung am Spielprinzip. Bei den sonstigen neuen Bewegungen handelt es sich nur um Erweiterungen von Laras Sprung- und Kletterkünsten.





TRISTESSE Die Farben der 40er-Jahre werden bestens getroffen

die Möglichkeit, mit nahezu jedem Passanten über diverse Themen zu reden.

## Neue Frauenbewegung

Im Louvre soll **Tomb Raider** hingegen eher einem Adventure gleichen. Symbolzeichnungen müssen entdeckt, Hebel in der richtigen Reihenfolge umgelegt und Schlüssel zum passenden Schloss gebracht werden. Zwar werden sich in den Gewölben auch ein paar Gegner herumtreiben, doch dienen diese eher der Abwechslung. Erst im Prager Strahov-Komplex liegt der Schwerpunkt auf Kampf. Skelettkrieger, Mutanten und andere Unholde werden sich Lara in den Weg stellen. Wer keine Lust auf den Einsatz der zwei Pistolen, der Schrotflinte oder des Sturmgewehrs hat, wird an den Widersachern vorbeischießen dürfen. Zu diesem Zweck wurden der

bislang ausschließlich offensiven Lara völlig neue Animationen spendiert, ferner beherrscht sie zusätzliche Bewegungen für Freeclimbing, Hangeln und Springen. Diese braucht sie für die wenigen „traditionellen“ Spielabschnitte, die sich im Pariser Untergrund finden. Die Gruft des Bruder Obscura ist mit Fallen, Puzzles, Maschinen, Abgründen und geschickt platzierten Gegnern gefüllt und ähnelt spielerisch den ersten **Tomb Raider**-Spielen. Laut Heath-Smith wurden diese Levels nur aus nostalgischen Gründen eingebaut: „Wir wollten weg von dem ‚Tomb‘-Thema, wir wollten Lara lieber auf der Straße sehen.“ Ob aber diese Neuaufrichtung den Spielern gefallen wird, „wissen wir erst, nachdem das Spiel ausgeliefert wurde, im Laden steht und von beiden Gruppen gespielt wurde.“

## GELD

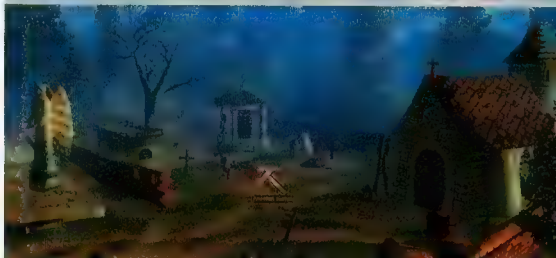
Gefundene Wertgegenstände können beim Pfandleiher zu Geld gemacht werden. Eine Wette hier, eine kleine Besteckung da – allzu viel Verwendung gibt es für die Moneten leider nicht.



## ERSTEINDRUCK

Für ein abschließendes Urteil ist es zu früh, doch eins lässt sich festhalten: Lara ist trotz Rollenspiel- und Adventure-Anleihen immer noch ganz die Alte. Aber: Fans der ersten **Tomb Raider**-Spiele werden sich vergleichsweise selten in den typischen Kellergewölben aufhalten und können das bekannte Lara-Croft-Feeling vermissen. HARALD WAGNER

Entwickler ..... Core Design  
Anbieter ..... Eidos  
Termin ..... Juli 2003



Original-Spiel & Add-On  
auf einer DVD!





ÜBERRASCHUNGSBESUCH  
Orks stürmen die Zinnen von  
Mithras-Turm im Nahkampf  
stehend auch persönlich berechn-  
tliche Zauberer ihren Ma...



# Der Herr der Ringe Die Rückkehr des Königs

Grafische Gigantomane, griffliges Gameplay. Electronic Arts will sich mit der Adaption des dritten Ringe-Kinofilms zum Herrn der Film-Umsetzungen aufschwingen.

**D**er Bürokomplex-Dschungel der Electronic-Arts-Zentrale im kalifornischen Redwood City wird dem Anspruch „Weltgrößter Computerspiele-Macher“ gerecht: Die Empfangsdame drückt mir eine Karte des umliegenden Terrains in die Hand und gibt Anweisungen, wie ich das Nebengebäude des **Der Herr der Ringe**-Teams finde: „Den Ausgang zur rechten, am großen Rasen entlang, im Rücken der Parkgarage kreuzend, sollst du finden die Spieleschmiede...“ Nach einer Abkürzung durchs Blumenbeet habe ich mich natürlich verlaufen, aber eine gütige EA-Mitarbeiterin führt mich auf den rechten Weg. Bei einer solchen Anreise regt sich fast schon Gefolgschafts-Feeling, auch wenn es den Grünanlagen eindeutig an Orks mangelt. Dafür begrüßt mich ein gut gelaunter

Neil Young, auf dessen Schultern eine ähnliche Verantwortung lastet wie auf denen des Thronfolgers Aragorn: Der Entwicklungsleiter von Electronic Arts führt rund 120 Mitarbeiter in die Programmierschicht, um die **Herr der Ringe**-Filmttrilogie in packende Spiele zu verwandeln.

## Die Filmlizenz bringt's

Während die **Ringe**-Spiele von Vivendi-Universal „nur“ auf der Buchlizenz basieren, hat Electronic Arts vollen Zugriff aufs Filmmaterial. Deshalb sehen die Charaktere aus wie die Filmhelden und sprechen mit deren Stimmen. Schlüsselszenen aus dem Kino werden als wiedererkennbare 3D-Kulissen nachgebaut, der Original-Soundtrack wummert aus den Lautsprechern. Stuntmen der Filmproduktion wurden für Motion-Capturing-Ses-

sions engagiert und als Cut-Scenes dienen Original-Clips aus der Leinwand-Vorlage, noch bevor sie überhaupt in die Kinos kommt. In Sachen Atmosphäre-Aufwand dürfte **Die Rückkehr des Königs** neue Film-Spiel-Maßstäbe setzen – und das auch auf Windows-PCs. Die **zwei Türme** waren letztes Jahr den Konsolen-Besitzern vorbehalten. Damals lief dem Team die Entwicklungszeit davon, wie Neil Young einräumt: „Das war nicht die Schuld der Leute, die daran arbeiteten; vielmehr war es die zu kurze Zeitspanne, die ihnen für die PC-Version zur Verfügung stand. Letztendlich wollten wir nichts veröffentlichen, von dessen Qualität wir nicht überzeugt waren.“

## Ausbauare Prügelknaben

Die **Rückkehr des Königs** wurde dagegen von Anfang an

auch auf für den PC konzipiert und steht in den Startlöchern für eine November-Veröffentlichung. Dem Spieldesigner merkt man freilich seine Konsolen-Wurzeln auf den ersten Axt-hieb an. Bei Außenansicht steuern Sie sechs Filmschauplätze und verringern im Eiltempo die Ork-Population. Separate Tasten sorgen für schnelle und wuchtige Angriffe, Blocken und Kicken. Das Aneinanderreihen bestimmter Manöver löst Kombos aus, mit denen zum Beispiel bestimmte Gegnertypen sofort zu Boden gehen oder ihrer Schilde beraubt werden. Sie haben jeweils eine Nahkampf- und eine Distanzwaffe zur Hand, zwischen den beliebig gewechselt wird. Je weniger Treffer Sie einstecken und je öfter Ihre Kombos treffen, desto mehr Erfahrungspunkte landen auf dem Hel-





**TROLLIG** Die riesigen Bergtrolle haben wesentlich mehr aus als Orks und Uruk-Hai-Soldaten



**KLEITERPARTIE** Golden schimmernde Krüger weisen auf benutzbare Objekte wie dieses Seil hin



## Ringe-Verwirrspiele

Buch-Lizenzen, Film-Lizenzen, massig Ankündigungen und Geheimprojekte. Wir sichten für Sie den Stand der PC-Ringe.

TITEL	Die Hobbits	Die Hobbits	Die Hobbits	Die Hobbits	Die Hobbits	Die Hobbits
DATEIUM	Erschienen	September 2003	November 2003	Anfang 2004	Ende 2004	Ende 2004 (geschätzt)
MAKHER	Surreal Software & Black Label	Fiz Factor & Sierra	Electronic Arts	Liquid Entertainment & Black Label	Turbine & Sierra	Electronic Arts
LIZENZ	1. Ringe-Buch	Buch: Der kleine Hobbit	3. Ringe-Film	Buch-Trilogie	Buch-Trilogie	Film-Trilogie
SPIEL-GENRE	Action	Action-Adventure	Action	Echtzeit-Strategie	Online-Rollenspiel	Echtzeit-Strategie
ANMERK.	Micklige Buch-Adaption mit typischen Missionen	Als Bilbo durch die Kinderrechte Hobbit-Handlung wuseln	Der letzte Film zum Nachspielen, Hack & Slash in Luxus-Kulisse	Berliner WarCraft-Verschnitt von den Battle Realms-Entwicklern	Mittelerde als MMORPG, frisch aus der Asheron's Call-Werkstatt	Veteranen aus der C&C-Ecke sitzen an einer strategischen Adaption der Filme.

**LUFTANGRIFF** Die verbündeten Bogenschützen können nichts gegen den Drachen ausrichten, hier ist Gandalfs Magieinsatz gefordert



**MASSENBERGICUNG** In diesem Spielenspot machen Aragorn, Gimli, Legolas und Sam



denkonto. Die werden zwischen den Levels für den Einkauf weiterer Spezialmanöver ausgegeben. Auch bessere Ausrüstung und mehr Lebensenergie stehen hier zur Wahl. Dieser sanfte Rollenspiel-Hauch gibt dem hemdsärmeligen Geprügel etwas Tiefe.

### Von Hobbits und Menschen

Sie haben vor Beginn eines Levels meist die Wahl zwischen mehreren Charakteren mit unterschiedlichen Stärken. Nicht weniger als sechs Helden steuert man im Spielverlauf, der in drei Handlungsstränge aufgeteilt ist. Zunächst zieht man mit einem raubboldigen Trio durch Mittelerde: Aragorn (ausgewogener Schwertkämpfer), Legolas (weniger Bogenliebhaber) und Gimli (langsamer, aber durchschlagskräftiger Axt-Schwinger). Im mittleren Kapitel steuern Sie Gandalf, der

als Allround-Charakter mit deftigen Nahkampf-Hieben und einer wachsenden Zauberspruch-Auswahl glänzt. Die finalen Etappen erleben Sie schließlich mit Frodo und Sam, die sich mit Gollum herumärgern. Bei den Hobbits kommt es weniger auf rohe Gewalt an, vielmehr müssen Sie verstärken die Umgebung nach manipulierbaren Objekten absuchen und auch mal an einer feindlichen Übermacht vorbeischieben. Nach dem Happyend lässt sich jede Mission mit beliebigem Helden direkt anwählen. Die Aussicht auf höhere Charakter-Levels und neue Zusatzfähigkeiten soll die Motivation hochhalten, außerdem sind mindestens zwei freischaltbare Bonus-Spielfiguren geplant.

### Königliche Grafik

Basis-Plattform des Spiels ist die PS2, die PC-Version be-

kommt feinere Texturen und weitaus höhere Grafikauflösungen bis zu 1.600x1.200 Pixeln verpasst. Am einfachsten steuert sich **Die Rückkehr des Königs**, indem Sie einen PS2-Controller per USB-Adapter anstöpseln. Die Feuerknopf-Belegung ist sehr einprägsam, der rechte Analog-Stick wird für gezielte Angriffe in bestimmte Richtungen verwendet. Als Alternative gibt es natürlich eine Keyboard-Steuerung, dabei wird die Maus zum Drehen der Blickrichtung und zum Auslösen von Attacke und Block-Manöver verwendet. Fraglich ist derzeit, ob der Zweispielermodus auch Netzwerk- und Online-Anbindung unterstützen wird. Immerhin macht das muntere Tranchieren im Teamwork auch zusammen vor einem PC Spaß. Die Mischung aus

Kooperation und nacktem Egoismus angesichts von aufsammlbaren Heiltränken weckt selbige **Gauntlet**-Erinnerungen. Neil Youngs Design-Vision könnte aufgehen: „Die Spieler sollen vor Aufregung schwitzen und schmerzende Daumen haben.“



### ERSTE WDRUCK

Die *Hau-drauf-und-fühl-dich-gut-dabei-Masche* wird durch Charakter-Wahl und Fertigkeiten-Ausbau aufgewertet. Erwarten Sie nicht das komplizierteste Spielprinzip der Welt, aber blitzsaubere Action mit zum Schneiden dicker Film-Atmosphäre. Die superprofessionelle Präsentation beeindruckt nicht nur Fans der Kino-Trilogie. HENRICH LENHARDT

Entwickler ..... EA Redwood Shores  
Anbieter ..... Electronic Arts  
Termin ..... November 2003



# The Great Escape

Dumme Nazis,  
schlaue Amis: Im  
Dienste Uncle

Sams entkommen

Sie in diesem  
Action-Adventure  
wirklich jedem  
deutschen  
Gefangenenerlager.

**I**nstinkthandlungen sind in Erbanlagen verankerte Verhaltensmuster, die impulsartig bei bestimmten Reizsituationen die Kontrolle über Mensch und vor allem Tier übernehmen. Der Fluchtkinstinkt gehört dabei mit Sicherheit in die Top 5 der Triebhandlungen – wer lässt sich schon gerne einsperren und bedrohen? Kriegsgefange-

nen sind Ausbruchspläne daher eigentlich nur schwerlich zu verubeln. Das dachte sich auch Regisseur John Sturges, der 1963 mit *Gesprengte Ketten* die Massenflucht amerikanischer Soldaten aus einem deutschen Gefangenenerlager im Jahre 1943 auf Zelluloid bannte. Entwickler SCI (*Conflict Desert Storm*, *Rally Championship*) sicherte sich die Lizenz von Film und Hauptdarsteller Steve McQueen und gibt derzeit *The Great Escape* – das letzten Endes doch nur lose auf der Vorlage basiert – den finalen Schliff.

## Geschichtsstunde

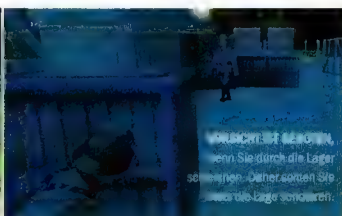
Die Geschichte des Spiels basiert auf den Erlebnissen von vier aus dem Film bekannten amerikanischen Knastbrüdern, die den Nazis durch zahlreiche

Fluchtversuche den letzten Nerv rauben: Virgil „The Cooler King“ Hiltz (Steve McQueen), Andy MacDonald (Gordon Jackson), Bob Anthony „The Scrounger“ Hendley (James Garner) und Louis „The Manufacturer“ Sedgwick (James Coburn). Bevor Sie jedoch aus dem deutschen Hochsicherheitslager Stalag Luft III türmen dürfen, erleben Sie im Spiel erst einmal die Vorgeschichten der vier Fahrzeugdiebe und Tunnelgräber und machen diverse kleinere Gefangenenerlager unsicher. In den meisten Missionen gilt es, Equipment für den Ausbruch zu besorgen. Sie stibitzen Spaten und Holzseile für den Tunnelbau, kappen Telefonleitungen, um die Deutschen zu verwirren, oder schleichen sich mit einer Wehrmachtsuniform

in Offiziersbüros und organisieren falsche Pässe. Natürlich müssen Sie dabei sehr behutsam vorgehen, um nicht entdeckt zu werden. Dazu inszenieren Sie durch Schlüssellocher, spähen um Ecken, lenken Wachen durch das Werfen von Flaschen oder Steinen ab und tun vor allem eines: Sie schleichen.

## Ohne Action kein Adventure

Aufgelockert wird der recht behäbige Spielverlauf durch zahlreiche Actionsequenzen. Da die Deutschen doch nicht so dämlich sind, wie uns allerlei Filme weismachen wollen, lässt sich der Einsatz roher Gewalt hin und wieder nicht vermeiden. Dann ballern Sie sich mit Luger und Automatikgewehr durch verschneite Bergregionen, äschern mit einer gekaperten Flakstellung einen deut-







**HEIMLICH, STILL UND LEISE?** Hin und wieder liefern Sie sich in *The Great Escape* auch actionreiche Gefechte mit deutschen Truppi.

schen Vorposten ein, rumpeln mit einem Truck durch Gebirgspässe oder vollführen ganz wie im Film mit Hitts und seinem Motorrad tollkühne Sprünge auf reichsdeutschen Landstraßen. Diese Abwechslung ist auch bitter nötig, um den Spieler bei Laune zu halten, denn vor allem die frühen Ausbruchsmissionen laufen allesamt nach dem gleichen Schema ab: Von Hütte A schleichen Sie nach Hütte C, um einen Gegenstand in Hütte B abzuliefern. Von hier aus geht es ins Wachhaus D und wieder zurück zu Hütte A, um schließlich doch noch einmal ins Wachhaus E zu schleichen und letzten Endes über Hütte C in die Freiheit zu gelangen. Das größte Problem von *The Great Escape* ist jedoch nicht das Ablaufen der immer gleichen We-

ge, sondern das Speichersystem: Sie dürfen zwar jederzeit abspeichern, doch pro Mission lediglich dreimal. Da sich nie genau abschätzen lässt, wie viel Zeit Sie für eine Mission benötigen (die Umfänge variieren von zehn bis zu 30 Minuten), gerät das Speichern daher zum reinsten Pokerspiel.

### Zielsicher

Im Gegensatz zu manch anderem Genrevertreter kommt die Steuerung von *The Great Escape* dagegen ohne Glücksspielfaktor aus. Das Spiel steuert sich mit einer Tastatur-Maus-Kombination komfortabel und präzise. Grafik und Sound komplettieren den technisch positiven Eindruck. Zwar vollführt die verwendete Engine keine technischen Kunststücke, setzt das Geschehen

mit hübschen Texturen sowie Licht- und Schatteneffekten jedoch ansprechend in Szene. Für die richtige Atmosphäre sorgt zusätzlich die stimmige Musikkulisse, die den Spieler gleich zu Beginn durch die eingängige Titelmelodie des Spielfilms fesselt.

DAVID BERGMANN

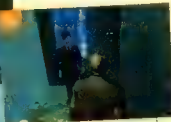


*Die unglückliche Speicherfunktion und der teilweise triste Missionsablauf gehören zu den wenigen Schwächen des ansonsten äußerst spaßigen Action-Adventures. Ob die Verkaufsversion durch Feintuning an richtiger Stelle gar zum Pflichtkauf wird, erfahren Sie bereits in der nächsten Ausgabe.*

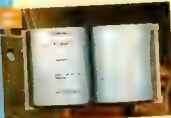
DAVID BERGMANN

Entwickler..... SCI  
Anbieter..... Take 2  
Termin ..... 23. Juni 2003

In dieser Mission müssen Sie mit Hitts aus einem kleineren Gefangenelager entkommen. Wir zeigen Ihnen, wie ein typischer Ausbruch in *The Great Escape* abläuft.



Zunächst schleichen wir zu einem Mitgefangenen, der bei einem Fluchter such erwischt wurde und deshalb in Einzelhaft sitzt. Er besitzt einen offiziellen Stempel, den wir dringend benötigen.



Weiter geht's: In einer Hütte einige Gebäude weiter finden wir Paper und Tinte. Zusammen mit dem gerade eben erhaltenen Stempel sind wir dem selbst gebastelten Ausweis wieder ein Stück näher gekommen.



Wieder schleichen wir in eine andere Gefangenenhütte. Hier wartet bereits ein Helfer, der uns in Windeseile den gefälschten Ausweis erstellt und uns wieder in ein weiteres Gebäude schickt.



Zur erfolgreichen Flucht brauchen wir noch eine Landkarte. Während ein anderer Häftling die Wachen ablenkt, schleichen wir uns unter Zeitdruck in ein Offiziersbüro und stibitzen die Karte.



In einem anderen Haus legen wir den versteckten Tunnel frei und glauben uns bereits in Freiheit. Doch als unser Komplize hinabsinkt, bricht ein Teil des Tunnels zusammen.



Also begeben wir uns zur Abwechslung einmal mehr in ein anderes Gebäude und borgen uns von einem Mitgefangenen einen kleinen Spaten, um unseren Komplizen freizubekommen.



... und sind dann endlich frei.



**RAMBO** Mit einem mächtigen Geschütz zerlegen Sie diesen deutschen Außenposten in seine Einzelteile.



**SPANNEN ERLAUBT.** Lassen Sie besser durch Schlüssellocher, um etwaigen Wachen aus dem Weg gehen zu können.



# Unreal Tournament 2004



...bis zum schweren Bomber, gehören zum Fuhrpark.



**SKAARJ RETURNS** Der Skaarj-Krieger steht als neues Spielermodell zur Verfügung.

Unreal Tournament geht in die dritte Runde und erweitert das Spielsystem um eine neue Komponente:

**Endlich wird nicht mehr nur zu Fuß gekämpft.**



**BUGGY** Fahrzeuge wie dieser leichte Jeep sind die wichtigste Neuerung in UT 2004.

**B**attlefield hat's vorgemacht: Fahr- und Flugzeuge im Multiplayer-Spiel sind durchaus massenkompatibel (anders als zum Beispiel bei Tribes 2, wo viele Spieler auf Publicservern die Gefährte falsch oder gar nicht gebraucht haben) und erhöhen den taktischen Anteil in Clan-Duellen. Mit zwei zusätzlichen Modi führen Digital Extremes und Epic nun auch im Unreal Tournament-Universum Vehikel aller Art ein: Im neuen Assault-Modus wird um eine Festung gekämpft, wobei ein Team die Rolle der Angreifer übernimmt, während das andere sich um die Verteidigung bemüht. Einer der geplanten Schauplätze ist beispielsweise ein Skaarj-Mutterschiff. Ähnlich geht es in der „Onslaught“ getauften Variante zur Sache: Die zwei Gruppen versuchen, mög-

lichst viele Punkte durch die Eroberung bestimmter Areale zu sammeln. Dazu werden ebenfalls Luft- und Bodeneinheiten eingesetzt, insbesondere Bomber stellen eine mächtige Waffe dar.

## Kleinarbeit

Bei den weiteren Zusätzen handelt es sich – neben 20 neuen Maps für altbekannte Modi und einige neue Playerskins – zumeist um praktische Kleinigkeiten: Beispielsweise kann man durch den so genannten „Link Voice Chat“ zukünftig ohne Zusatzprogramme mit Mitspielern plaudern und dank 3D-Sound sogar die Richtung hören, aus der die Stimmen kommen. Außerdem können Regeländerungen und Kicks jetzt per einfachem Votingmenü ohne Adminrechte von den Spielern beschlossen werden. Mehr Komfort für Zu-

schaauer bei größeren Turnieren soll UnrealTV garantieren, mit dem mehrere hundert Beobachter pro Match kein Problem mehr darstellen. Angesichts der sehr eingeschränkten Neuerungen macht Atari Besitzern von Unreal Tournament 2003 ein beispielgebendes Angebot: Statt den Vollpreis zu zahlen, dürfen sie eine Update-Option für einen geringeren Preis wahrnehmen.

## ERSTILDRUCK

Größtenteils sind sinnvolle Weiterentwicklungen und Zusätze geplant – der Online-Gemeinde dürfte das erneut Zulauf verschaffen. Ich hoffe, dass nichts an der genialen Spielbarkeit des Vorgängers verändert wird.

JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler ..... Epic Games  
Anbieter ..... Atari  
Termin ..... 3. Quartal 2003





LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

# Teste die Games der Zukunft **4 TAGE ACTION+**

**21. 8. - 24. 8. 2003**

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action



GAMES CONVENTION



gamepro

GameStar



GamesMarkt.de

MCV

[WWW.GC-GERMANY.COM](http://WWW.GC-GERMANY.COM)

# Prince of Persia: Sands of Time



**DOPELT HALT BESSER**  
In der einen Hand das Schwert, in der anderen den Dolch: Der Prinz ist ein Kampfspezialist.



**PIKEL-SPINNE** Neben dynamischen und dadurch wunderschönen Licht- und Schatteneffekten beeindruckt vor allem das realistisch animierte Wasser.

Auf den Spuren von Neo:  
Der Prinz aus dem Orient  
hüpft, fliegt und kämpft,  
als wäre er Herr über die  
Schwerkraft.



**ANSCHAUUNG** Wenn sich die Kamera in den ästhetisch inszenierten Kämpfen um die Spielfigur dreht, muss man unweigerlich an Matrix denken.

**P**rinz-Erfinder Jordan Mechner steht den Splinter Cell-Machern von Ubi Soft Montreal beratend zur Seite, damit die Neuauflage nichts vom Charme des 14 Jahre alten Originals einbüßt. Schauplatz ist ein Palast im Morgenland, genau wie im Vorgänger. In 36 Levels weichen Sie darin allerhand Fallen aus und bekämpfen Monster, um eine staubige Gefahr aufzuhalten: Der Stand der Zeit droht, die Welt zu verfluchen.

Trotz der starken Besinnung auf die Wurzeln geht *Sands of Time* mit dem aktuellen Zeitgeist: Der Held des Spiels tummt wie ein Zirkuskünstler durch die Levels, er rennt an Wänden entlang und fliegt meterweit durch die Luft, als gäbe es keine Schwerkraft – inklusive Zeitlupenfunktion. Auch grafisch ist *Sands of Time* auf dem aktuellen Stand: Vorhänge wehen im Wind, dynamisches Licht

bricht durch Fenster und erzeugt realistische Echtzeit-Schatten.

## Kopfüber ins Getümmel

Nehmen Sie die Kämpfe aus *Enter the Matrix*, multiplizieren Sie deren Coolness mit 2 und Sie wissen in etwa, wie die Gefechte in *Sands of Time* aussehen: Der Prinz springt über Monster, stößt sich von Wänden ab, schlägt Salti und teilt dabei mit Fußkicks, Schwert und Dolch aus. Währenddessen fliegt sein Haar im physikalisch nachvollziehbaren Rhythmus mit, auch der Dolch am Gürtel schwingt bei Bewegungen hin und her. Den brauchen Sie übrigens, um den Gegner endgültig den Garaus zu machen: Wie Vampire lassen sich die mutierten Kreaturen nur dann erledigen, wenn sie von der magischen Klinge getroffen werden. Beim Kämpfen schauen Sie der Spielfigur am besten in der *Tomb Raider*-Perspektive über

die Schulter. Sonst empfiehlt sich die Alternativansicht: Auf Knopfdruck schalten Sie in eine Art Vogelperspektive. So lassen sich am besten Sprünge timen, Abgründe überwinden und Fallen umgehen. Wer trotzdem in der Grube landet, darf den Joker zücken: Mittels magischem Sand, den bezwungene Gegner hinterlassen, spulen Sie die Zeit um ein paar Sekunden zurück – sozusagen als Quickload-Ersatz.



## ERSTBlick

Mich dünkt, dass *Sands of Time* genau das Spiel wird, das *Enter the Matrix* gerne gewesen wäre: ein cool inszeniertes Action-Adventure mit beeindruckenden Akrobatik-Einlagen und Bombastgrafik. Diesen Titel sollten Sie sich unbedingt vormerken!

THOMAS WEISS

Entwickler ..... Ubi Soft Montreal  
Anbieter ..... Ubi Soft  
Termin ..... November 2003



www.praeger.com

# GeForce FX 5900 series



CineFX 2.0



DirectX 9.0



OpenGL 1.4



AGP 8X



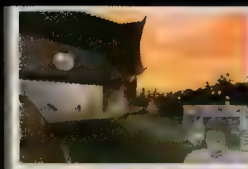
TV-out



Dual VGA



**YEAR WARRANTY**



Ermöglicht Point-to-Point Video Conferencing und simultanes Spielen im Internet.

ASUS **GameFace** Technology[illegible]

### erhältliche Modelle:

- V9500 Ultra/DT
- GeForce FX5600 Ultra, 256M DDR
- V9500/DT
- GeForce FX5600, 128M DDR

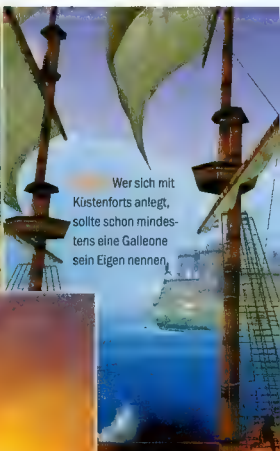




**EINDRINGLING** In jeder Stadt können Sie einige Gebäude betreten, beispielsweise um nach Schätzen zu suchen.



**GEFECHT** Die Steuerung der Schwerfächer und Mehrer ist verbesserungswürdig.



Wer sich mit Küstenforts anlegt, sollte schon mindestens eine Galleone sein Eigen nennen.



**ROMANTISCH** Die Grafik-Engine glänzt mit wunderschönen Sonnenuntergängen und hoch detaillierten Schiffsmodellen.

# Fluch der Karibik

Neuer Name, alter Bekannter: Hinter dem Spiel zum neuen Disney-Film verbirgt sich die **vielsprechende Neuauflage des Piraten-Abenteuers Sea Dogs**.

**M**it dem gleichnamigen Kinostreifen, der eine Woche nach Veröffentlichung des Spiels die Leinwände erobern soll, hat **Fluch der Karibik** nicht allzu viel gemein. Kein Wunder, hatte doch Publisher Ubi Soft den Titel erst im finalen Entwicklungsstadium angepasst, um ein größeres Publikum zu erreichen. Das ist allerdings kein Nachteil: Nach ausführlichen

Kaperfahrten mit der Vorabversion erwarten wir im Herbst ein spannendes Action-Adventure mit **Pirates-Flair**.

## Landratte und Seebär

Wie schon der Vorgänger **Sea Dogs** vereint **Fluch der Karibik** zwei Spiele in einem. An Land spielt sich das Projekt der Moskauer Entwickler Akella wie ein Action-Adventure. Mit Ihrem Alter Ego,

Captain Nathaniel Hawk, wandeln Sie in der **Tomb Raider-Perspektive** durch tropische Hafenstädte des 17. Jahrhunderts, befragen Passanten und liefern sich Säbelduelle mit Banditen. Wenn Sie dagegen in See stechen, wird **Fluch der Karibik** zum **Pirates-Revival**. Sie schippern auf einer dreh- und zoombaren Übersichtskarte von Insel zu Insel. Kommt es zu Seeschlachten

oder geraten Sie in einen Sturm, fährt die Kamera direkt auf Ihren Kahn und Sie dürfen in der Ego-Perspektive oder dritten Person Segel setzen oder Kanonen abfeuern. Mehr zu den verschiedenen Spielanteilen finden Sie im Extrakasten.

## Ein Leben für die Krone

Ihr Startpunkt liegt in Oxbay, wo Sie als hoffnungslos-





## So spielt sich Fluch der Karibik

Der inoffizielle Nachfolger zu **Sea Dogs** mischt Action-Adventure-Anteile mit Rollenspiel-Elementen, einer Prise Handels-spiel und etwas Seekampfsimulation. Hier erklären wir Ihnen die verschiedenen Spielanteile des Genre-Mix.



Wenn Sie in einem Hafen vor Anker gehen, erkunden Sie die Umgebung zu Fuß. So schnappen Sie bei Passanten nützliche Infos auf, stöbern in verlassenen Häusern nach Schätzen oder quälen sich mit Wachen oder Banditen. Dank einer „Teleporter“-Funktion müssen Sie nicht fünf Minuten laufen, um etwa der Welt einen Besuch abzustatten.



Das Handelssystem von **Fluch der Karibik** ist zwar nicht so umfassend wie beispielsweise bei **Port Royale**, mit ein paar einträglichen Fahrten lässt sich die Schiffskasse aber gehörig aufbessern. Mit rund 20 verschiedenen Waren können Sie Handel treiben, anfangen bei Rum über Tabak bis hin zu Seide. Dazu kommen diverse Waffen und Tränke.



In zehn Bereichen können Sie Nathaniels Fähigkeiten ausbauen: Führungsqualität, Fechten, Segeln, Zielgenauigkeit, Kanonen feuern, Entern, Reparieren, Verteidigung, Handel und Glück. Erfahrungspunkte gibt es sowohl für abgeschlossene Haupt- und Nebenquests als auch für überstandene Gefechte oder sicheres Navigieren in Unwettern.



Anders als im bereits erwähnten **Port Royale** verfolgen Sie die Seeschlachten nicht aus der Entfernung, sondern sind mittendrin im Geschehen. Gegner visieren Sie am besten in der Ego-Perspektive an, navigiert wird bevorzugt in der Außenansicht. Auch blühende Landratten sollte das Segeln nicht allzu sehr fallen, solange sie auf den Wind achten.



ler Händler eine Ladung Schokolade an den Mann bringen wollen. Nachdem Sie in der Taverne ein Schwätzchen mit dem Barkeeper gehalten und Matrosen angeheuert haben, laufen Sie auf der Suche nach profitableren Routen aus. Doch natürlich kommt wieder einmal alles anders als gedacht: Sie können gerade noch der französischen Flotte entkommen, die Oxbay im Handstreich erobert. Ihre erste Aufgabe: Berichten Sie dem englischen Gouverneur auf der Nachbarinsel Redmond von der Invasion. Der verpflichtet

Sie kurzerhand zum Zwangsdienst für die Krone. Sie sollen sich in Oxbay einschleichen und die Pläne der Franzosen aushorchen. Der Haupt-Plot umfasst über 30 solcher Aufträge, für die die Entwickler rund 30 Stunden veranschlagen. Wer mag, kann aber auch einfach selbst auf große Fahrt gehen und sich etwa mit Handel ein paar Dublonen dazu verdienen, Piraten jagen oder Neben-Quests lösen.

### Level 10 Händler mit 8 Glück

Handeln und Kämpfe bringen Ihnen nicht nur bare Mün-

ze für Heiltränke, bessere Waffen und größere Schiffe (später kommandieren Sie bis zu vier), sondern auch reichlich Erfahrungspunkte. Das Charaktersystem von **Fluch der Karibik** mag mit zehn Werten vom Segeln bis hin zu Führungsqualitäten verglichen mit „richtigen“ Rollenspielen nicht besonders umfangreich sein, verschafft Ihnen aber manchen Vorteil. Verbessern Sie beispielsweise Ihre Fertigkeiten im Seekampf, landen Ihre Salven eher im Ziel und Sie nehmen bei Feindfeuer nicht mehr so viel Schaden.

### FRANK ANDRICK

Abgesehen von der stellenweise umständlichen, auf Konsolen-Joy-pads ausgelegten Steuerung habe ich an der Beta-Version nichts zu meckern. Vor allem die stimmungsvolle Grafik mit den hoch detaillierten Segelschiffen und den malerischen Küstenstädtchen hat es mir angetan. Dazu noch die spannenden Quests und ein bisschen Rollenspiel – Karibik, ich komme!

RÜDIGER STEIDLE

Entwickler ..... Akella  
Anbieter ..... Ubi Soft  
Termin ..... 28. August 2003

# Sacred



**AUF VIER BEINEN** Das Gaul, der rechts unten im Bild steht, dient in Sacred als Transportmittel. Viele verschiedene soll es davon geben.



**GUT GEKLAUT** Inventar, Fähigkeiten und Benutzerführung ähneln sehr stark Blizzards Diablo.

**INLESEN** Der Meister führt im Kampf mit Faust, Schwert und Schild. An die Ferne benutzt er gern die Armbrust.

Sie kennen bestimmt actionbetonte Rollenspiele im Stil von Diablo und Divine Divinity? Sacred ist auch so eins.

**S**acred hat alles, was ein klassisches Fantasy-Rollenspiel ausmacht: eine Welt, die sich im politischem Umbruch befindet; jede Menge Orks, Drachen und Elfen, die sich gegenseitig auf die Mütze geben; und einen strahlenden Held, der das Böse in die Flucht schlägt.

Zur Story: In der Welt, die den klangvollen Namen Ancania trägt, war mal alles bestens. Diese Zeiten sind jedoch längst vorbei. Der König, bereits alt und schwach, hält sich stur wie der Papst. Das Volk randaliert infolge überzogener Steuererhöhungen. Überfälle von Banditen nehmen zu. Ork-Angriffe in einigen Regionen des Landes auch. Kurz: Ein Held muss her.

Sie entscheiden, wie der aussehen soll. Aus sechs Charakterklassen suchen Sie sich eine aus, darunter Gewöhnliches wie Gladiator, Magier

oder Dunkelelf; aber auch Ungewöhnliches, beispielsweise die Seraphim (Kreuzung zwischen Bogenschütze, Karate-Kämpfer und Zauberer) oder die Vampir-Lady.

## Großes Vorbild: Diablo

Viel Mühe gaben sich die Entwickler bei der Kreation der Charakterklassen. Demnach spielen sich sämtliche Figuren unterschiedlich. Der Gladiator beispielsweise ist Meister im Boxkampf: Er schlägt Kinnhaken, wirbelt seine Fäuste, um mehrere Ziele gleichzeitig zu treffen, oder packt Monster am Kragen und schleudert sie weg. Die Vampir-Lady dagegen beißt ihren Opfern bevorzugt in die Kehle und macht sie so zu Verbündeten – oder hetzt einen Schwarm Fledermäuse ins Getümmel, der Verwirrung stiftet.

Sämtliche Kämpfe laufen in Echtzeit ab und lassen sich

am ehesten mit Diablo vergleichen. Ebenfalls damit vergleichbar ist der Mehrspielermodus: In Sacred gehen Sie auf Wunsch zusammen mit bis zu 16 Freunden auf Monsterjagd. Sogar die Einzelspielerkampagne mit 230 Quests ist im Team lösbar. Bis zum Erscheinungstermin wollen die Entwickler einen Online-Dienst auf die Beine stellen, der ähnlich funktioniert wie Blizzards Battle-Net.



## ERSTEINDRUCK

Schier unglaublich, wie viel Stoff die Entwickler in Sacred zu packen versuchen – wenn das mal gut geht. Fans von Klassikern wie Diablo 2, Baldur's Gate oder Divine Divinity setzen Sacred auf die Beobachtungs-Liste. THOMAS WEISS

Entwickler ..... Ascaron  
Anbieter ..... Bigben Interactive  
Termin ..... September 2003



**1. DUNKELGRAD: IM SCHATTEN** Der Magier hantiert mit Zaubersprüchen, die thematisch an die vier Elemente gebunden sind. Hier: Feuer.



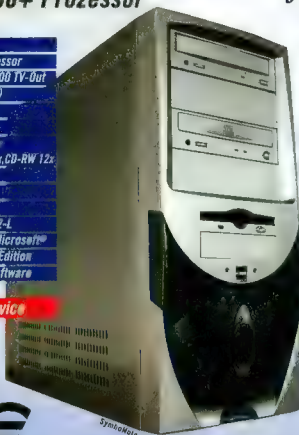
[illegible]

Midi Tower ATX  
 AMD Athlon™ X2 2600+ Prozessor  
 128 MB DDR NVIDIA GeForce4 4400 TV-Out  
 512 MB DDR-RAM (PC-333)  
 120 GB HDD - FDD 3.5"  
 DVD 16x768  
 DVD-RW, Schreiv-Format:  
 DVD-R 2x, DVD-RW, DVD-RAM 1x, CD-R 8x, CD-RW 12x  
 Sound 6 Ch. Audio 8+1  
 LAN  
 2x USB 2.0  
 MB MSI NVIDIA force2 K7N2-L  
 Cordless Tastatur geliefert mit Maus Microsoft®  
 Microsoft® Windows® XP Home Edition  
 DVD Player Software - CD-RW Software

**24 Monate Pick-Up-Service**

**999.-€**

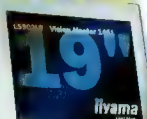
XAVIA empfiehlt Microsoft® Windows® XP



**BEM**  
*first in service*



**Microsoft® Windows® XP Home Edition**  
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet.  
Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.



**199.-€**

119.-€

**iiyama** LS902UT Vision Master 1451 19"

PixelView NVIDIA GeForce4 Ti 4200

Der Vision Master trägt seinen Namen zurecht. Mit fast 46 cm Bildschirmdiagonale und einer Maximalauflösung von 1600x1200 Bildpunkten ist der Monitor das ultimative Gerät für Spieler, Office-User oder jeden, der einen guten Monitor benötigt. Nebenbei rast der Monitor derzeit in den Computerzeitingen von Testsieg zu Testsieg. Eine Investition, die sich lohnt!

Jetzt bei Ihrem BEM Partner vor Ort

Computer Easy **kostenlos**

\*Diese Aktion ist auf 100 Hektar pro Standort begrenzt



AMD, the AMD Arrow Logo, AMD Athlon™ and combinations thereof, the Powered by DDR Memory Logo and QuantISpeed are trademarks of Advanced Micro Devices.

Günstige Einkaufspreise, erfolgreiches Marketing, zahlreiche Sonderaktionen und eine starke Gemeinschaft. Das sind nur einige Vorteile, von denen Sie als BEM! Partner profitieren. Informieren Sie sich noch heute unter [www.beml.de](http://www.beml.de) über unsere Leistungen und schließen Sie sich der BEM! an.

# Midnight Club 2

Freuen Sie sich auf einen Adrenalinschub nach dem anderen:

**Midnight Club 2 vereint The Fast and The Furious und GTA Vice City zu einem explosiven Rennspiel-Cocktail.**

**W**enn die Sonne untergeht, steppt in LA, Tokio und Paris der Bär – allerdings nicht etwa in irgendwelchen Szenedisco oder Edelclubs, sondern auf den Straßen, Gassen und Hinterhöfen. Diese drei Großstädte sind nämlich das Jagdrevier einer exklusiven Ge-

sellschaft von illegalen Rennfahrern: dem Midnight Club. In der Rolle eines jungen, ehrgeizigen Heißsporns haben Sie ein klares Ziel: sich Vertrauen und Respekt in der Straßenrennszene zu verdienen und eines Tages bis ganz an die Spitze des Geheimbundes aufzusteigen. Aber erwarten

Sie nicht, mit Samthandschuhen angefasst zu werden.

## Vice City ohne Vercetti

Zu Beginn müssen zunächst duellwillige Fahrer gefunden werden, gut zu erkennen an den ausgefallenen Vehikeln. Dass Sie ein Rennen wollen, wird durch kurzes

Aufblenden signalisiert, dann müssen Sie Ihrem Konkurrenten an einen geeigneten Startort folgen – und los geht's. Die allnächtlichen Hetzjagden sind knallhart, es gibt nur eine Regel: Wer zuerst durchs Ziel fährt, gewinnt. So ist auch der Streckenverlauf nur grob durch Wegpunkte markiert – welche Route Sie letztendlich wählen, bleibt Ihnen überlassen. Ein Beispiel: Der nächste Waypoint ist zwei Blöcke entfernt. Im Grunde müssten Sie nur dem Straßenverlauf um eine lange Biegung folgen – leider versperrt



**GESAMTEINDRUCK** Bäume, Gebäude oder Autos sehen wir selten beitrachtet, nicht heraussehend aus. Erst das stimmungsvolle Gesamtbild macht die Optik anscheinlich.



**SCHRAGLAGE** Auf den Monsoon geht es ein, durch die Kurve, direkt gefolgt von einer Nausea.





**AUF SCHIENEN** Die eingezeichnete Schiene zwischen zwei Straßenbahnen wird natürlich auch genutzt.

ein Sattelschlepper die Kreuzung vor Ihnen. Nun kann man entweder warten, bis der LKW vorbeigefahren ist, oder mit einem deftigen Slide ausweichen. Dank der übersichtlichen Karte am linken Bildschirmrand ist binnen weniger Sekundenbruchteile ein alternativer Weg gefunden, also weicht man dem Laster aus – genau wie bei den Verfolgungsjagden in *Vice City*. Die optische wie spielerische Ähnlichkeit mit dem *GTA*-Ableger ist frappierend und kommt nicht von ungefähr, schließlich stammt *Midnight Club 2* ebenfalls von Rockstar. Nach einer Gemeinsamkeit: Die extrem schnittigen Motorräder aus *Vice City* gehören ebenfalls zum Fuhrpark.

### Wie auf Schienen

*Midnight Club 2* ist die Inkarnation eines reinrassigen

ein Arcade-Racers: Sie sollten sich auf Sprünge über halb hochgefahrenen Zugbrücken, Fahrten durch Gebäude, Slides in berstende Schaufenster und ein sehr vereinfachtes Fahrmodell gefasst machen. Das heißt, Sie können getrost mit Vollgas durch Kurven driften, mithilfe der Handbremse auch enge Kehren präzise ansteuern und überstehen selbstverständlich auch den einen oder anderen Zusammenstoß, egal ob mit der Wand oder anderen Verkehrsteilnehmern. Falls Sie jetzt als erfahrener Rennspieler Langeweile befürchten, können wir Sie beruhigen, denn *Midnight Club 2* glänzt mit ganz anderen Reizen als einem kniffligen Fahrmodell. Herausfordernd wird es beispielsweise durch viele Abkürzungen, durch die sich der Computer Vorteile verschaffen kann. Hinzu kommt

teils reger Gegenverkehr – das Ausweichen kostet wertvolle Zeit. Und natürlich werden Sie von Ihren Rivalen gegergt, die die häufig ungeniert rempeln, um Sie irgendwie abzuhängen.

### Mehr(spieler)wert

Nachdem auch Konsolen inzwischen größtenteils onlinefähig sind, ist der Mehrspieler-Modus per Internet zwar kein PC-exklusives Feature mehr, bedeutet für den Käufer dennoch Mehrwert: Illegale Straßenrennen sind geradezu prädestiniert für ausgiebige Multiplayer-Sessions. Ob der Spielspaß auch im Singleplayer-Part längerfristig anhält und wie *Midnight Club 2* im Vergleich zu *Need for Speed*, *Ralliesport Challenge* und anderen Arcade-Racern abschneidet, erfahren Sie nächste Ausgabe im ausführlichen Test.



**EDELSCHLITTEN** Die meisten Straßenbahnen sind aber optisch realistisch. Nach dem Zufallprinzip.

## Das sind Ihre Rivalen

Diesen Damen und Herren begegnen Sie im Laufe Ihrer Karriere als Streetracer in *Midnight Club 2*.



**Stadt:** Paris  
**Auto:** Bygones V  
**Schneller, harter Fahrer.** Arbeitet als DJ. Aggressiv, wenn man seine Freunde bedroht.



**Stadt:** Tokio  
**Auto:** Torque  
**Ein Idol der Racing-Szene.** Ruhig, berechnend, überlegen. Erfolgreicher Geschäftsmann.



**Stadt:** Paris  
**Auto:** Schneller V8  
**Italiener mit südindischem Temperament.** Ehemals Formel-1-Aspirant. Herablassend.



**Stadt:** Tokio  
**Auto:** Vortex  
**Durchtriebener Zeitgenosse.** Aggressiver, rücksichtsloser Fahrer. Schummelt für Siege.



**Stadt:** Tokio  
**Auto:** RSCM 5  
**Sponsored by Daddy.** Prahlt mit teuren Extras für sein Auto. Hat die beste Ausrüstung.



**Stadt:** Paris  
**Auto:** Alarico  
**Extrem gute Straßenkenntnis.** Nutzt oft Abkürzungen. Arrogant gegenüber Nicht-Parisern.



**Stadt:** Paris  
**Auto:** Bans  
**Aggressiv und schnell,** allerdings nicht übertrieben unfair. Technisch versiert. Attraktiv.



**Stadt:** Tokio  
**Motorrad:** Noussag  
**Fährt nur Motorräder.** Lehnt keine Herausforderung ab. Introversiert. Hat das schnellste Bike.



**ERSTEINDRUCK**

*Midtown Madness* war ein netter Ansatz, *Midnight Club* nähert sich exponentiell der Perfektion: Die lebendigen, meist frei befahrbaren Städte sorgen für ein einzigartiges Spielerlebnis. Zudem entsteht durch die glaubhaften Charaktere eine authentische Streetracer-Atmosphäre.

JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler ..... Rockstar San Diego  
Anbieter ..... Take 2  
Termin ..... Anfang Juli 2003

# Das unzensurierte

**ZUSÄTZ-  
LICHE DEMOS  
EXKLUSIV AUF  
DER AB-18-DVD:**

- + Action-Adventures
- + Taktik-Shooter
- + Ego-Shooter





# PC-Games-Abo!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungenüert und unzensuriert mit **Demos, Maps, Mods & Tools** zu **ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

**S**eit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielmagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

## Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb

gibt es ab sofort exklusiv und NUR im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend oder jugendgefährdend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18“ darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

## So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo“ neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

**PC Games Abo-Service**  
Postfach 11 29  
23612 Stockelsdorf  
Fax: 0451-4906-770  
E-Mail: [computec.abo@pvz.de](mailto:computec.abo@pvz.de)

## Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!



Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „zensurierte“ PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

## ABO UMSTELLEN



### Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition“ (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

## PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION“ ABSCHLIESSEN



### Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition“ (mit DVD).

(€ 55,20/Jahr (~ € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankierung erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Banküberweisung

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, D-18059 Str./71 90102 Hirth, Vorstandsvorsitzender: Christian Göttinger

# TEST

**Petra Maueröder** pmg@games.de

**AUF DER FESTPLATTE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**MULTIPLAYER-FAVORIT:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**EINSAME-INSEL-SPIELE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**AKTUELLER GEHEIMTIPP:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*

**Rüdiger Stedde** rs@games.de

**AUF DER FESTPLATTE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**MULTIPLAYER-FAVORIT:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**EINSAME-INSEL-SPIELE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**AKTUELLER GEHEIMTIPP:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*

**Christian Müller** cm@games.de

**AUF DER FESTPLATTE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**MULTIPLAYER-FAVORIT:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**EINSAME-INSEL-SPIELE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**AKTUELLER GEHEIMTIPP:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*

**Dirk Gooding** dg@games.de

**AUF DER FESTPLATTE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**MULTIPLAYER-FAVORIT:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**EINSAME-INSEL-SPIELE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**AKTUELLER GEHEIMTIPP:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*

**Thomas Weiß** tw@games.de

**AUF DER FESTPLATTE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**MULTIPLAYER-FAVORIT:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**EINSAME-INSEL-SPIELE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**AKTUELLER GEHEIMTIPP:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*

**David Bergmann** db@games.de

**AUF DER FESTPLATTE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**MULTIPLAYER-FAVORIT:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**EINSAME-INSEL-SPIELE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**AKTUELLER GEHEIMTIPP:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*

**Justin Stollenberg** js@games.de

**AUF DER FESTPLATTE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**MULTIPLAYER-FAVORIT:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**EINSAME-INSEL-SPIELE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**AKTUELLER GEHEIMTIPP:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*

**Harald Wagner** hw@games.de

**AUF DER FESTPLATTE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**MULTIPLAYER-FAVORIT:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**EINSAME-INSEL-SPIELE:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**FREUT SICH AM MEISTEN AUF:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**AKTUELLER GEHEIMTIPP:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*  
**GRÖSSTE ENTÄUSCHUNG:** *Call of Duty: Modern Warfare 2*



# So testen wir

## Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

**Preis**  
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis liegt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in der Wertung ein.

**Termin**  
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

**USK**  
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

**Zielgruppe**  
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spielstile.

**Schwierigkeitsgrad**  
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

**Testcenter: Prozessor**  
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbrand auf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (be Voltron Gelb) und ab we CPU eine opt. mehr Spielbarkeit erreicht wird (ab Voltron Grün)

**Testcenter: Arbeitsspeicher**  
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht. Im dicken Teil in akzeptabler oder optimaler Quantität spielen zu können

**Testcenter:**  
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Käse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

**Pro & Contra**  
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgetaucht sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussen

**Einzelwertungen**  
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt, bei großen Tests bräutet die Rubrik „Im Wettbewerb“ im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

**TESTURTEIL FREELANCER**

<b>ENTWICKLER</b> Microsoft	<b>ANBIETER</b> Microsoft
<b>PREIS</b> € 45,-	<b>TERMIN</b> 18. April 2003
<b>USK</b> Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Einsteiger, Fortgeschrittene

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Nicht einsteiger, Mittel

**MEHRSPIELER**  
Einzel-PC 1  
Internet: 128  
Netzwerk: 128  
1 Sp/Druckung

**TESTCENTER**  
Prozessor in MHz/Steuer  
Arbeitsspeicher in MB  
Grafik-Chip-Klassen  
Spielgeschwindigkeit  
Lautstärke  
Bildschirm  
Klang  
Steuerung  
Atmosphäre  
Spieldesign  
Mehrspieler

**PRO & CONTRA**  
Sehr bewusste Steuerung  
Sehr bewusste Steuerung  
Klassische, nicht rechtliche Grafik  
Sehr gute Grafiken  
Erstklassige Missionen

**GRAFIK**  
86%

**SOUND**  
87%

**STEUERUNG**  
94%

**ATMOSPHÄRE**  
83%

**SPIELDESIGN**  
82%

**MEHRSPIELER**  
84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie STARLINER oder AQUANOX 2 mögen.

## Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen, diese feste Staffellung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionssitzung entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

**> 90%**  
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdringendes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

**80-89%**  
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wenn das Beste gerade gut genug ist, wird großer Wert auf Qualität gelegt, ist damit sehr gut beraten.

**70-79%**  
Die zweite Lige – in meisten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen kann Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

**60-69%**  
Mehr gut gemeint als gut gemacht. Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende“ Titel unter Umständen für Sie infrage.

**50-59%**  
Gerade noch ausreichend. Angesichts großer technischer Mängel oder spielerischer Durchhängen ist hier allerdings große Leidenschaft gefragt. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

**< 50%**  
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel!) diesen so eierischen Ratfall. Buchstaben mit mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.



# TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC - mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zieht reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel Gothic 2: Mit einem Pentium 4 2,26 GHz und einer GeForce Ti-4600 rückt das Spiel bei nur 256 MBte RAM erblühen. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest überbrückt, haben wir genau dieses Prinzip in unseren neuen Testcenter ausbreitet. Anstelle schwammerl Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

## Die Vorteile:

- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, was es wirklich takt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

## Schritt für Schritt:

Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX.

**1. Auf den Windows-"Start"-Button klicken und "Ausführen" wählen.**

**2. DxDiag einblenden und mit "OK" bestätigen (falls DxDiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).**

**3. Auf der Karteikarte "System" sehen Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter "Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.**

In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzureichbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

## Leistungs-Check



**1. PROZESSOR**

Das ist die erwartete Renn-Epos DTM Race Driver benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie König durch alle Kurven kommen. Sogar Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in Race Driver eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie "Hervorragende Bewegungen" deaktivieren und die "Entfernungsgrenze" vermindern.

**2. GRAFIKKARTE**

Im achten Rennkurstik hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei Race Driver, da erst mit einer GeForce in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssigere Spielperformance erreicht wird. Bezogen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option "Hervorragende Bewegungen" deaktiviert werden. Race Driver läuft dann knapp 40 Prozent schneller.

**3. RAM**

Erst bei detaillierten Szenen reicht ein 128 MBte Arbeitsspeicher über 256 MBte RAM aus. Mit weniger als 256 MBte kommt es zu kleinen Hängen während des Rennens.

MINIMALE DETAILS	MITTLERE DETAILS	MAXIMALE DETAILS
800 x 600, 32 BIT FARBTEFIE	1.024 x 768, 32 BIT FARBTEFIE	1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTEFIE

**KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG**

GeForce 256 SDV/400  
GeForce MX/MX-200/MX-400  
GeForce MX-420  
Kyro 1

**KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN**

GeForce 2 Pro/100 Pro  
Radeon 7500  
GeForce MX-440/460  
Kyro 2

**KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA**

Radeon 8500  
Radeon 9100/9500  
GeForce Ti-200/500  
GeForce Ti-4200

**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**

Radeon 9700 Pro  
Radeon 9800 Pro  
GeForce Ti-4400/4600  
GeForce FX

**ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN“ UND EINMAL „ROT“ - WAS HEISST DAS HEUTZU?**

Entscheidend ist immer die „schlechteste“ Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot“ abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung - selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MBte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb“, sprich akzeptabel, laufen.

# Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:

**ALTESPERFOLUNG**

**18+**

**TIPPS & TRICKS**

**VIDEO**

**DEMO**

**PATCH**

**MEHRSPILER**

**ONLINE-SPIEL**

**ADD-ON**

**VORSICHT: BUGS**

**PC-Games-Award**

**Spiel des Monats**



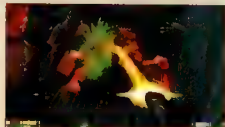
**SEITE AN SEITE** Jean-Luc Picard redet nicht nur, sondern zückt im späteren Spielverlauf sogar die Waffe. Sie geben ihm dabei Rückendeckung.



**ROTER ALARM!** Banditen überfallen die Enterprise! Sie müssen verhindern, dass die Widersacher die Kontrolle über das Schiff erlangen.

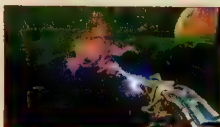


## Die fünf effektivsten Waffen der Sternernotte



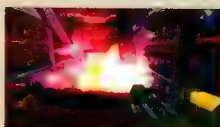
### PHASER

Der Klassiker der Föderation. Lädt sich immer wieder auf. Der zweite Feuermodus ist stärker, verbraucht aber mehr Energie.



### BOGENWERFER

Der Clou an der Waffe: Der sekundäre Feuermodus schießt eine Energieladung ab, die sich mit dem Primärschuss entzündet lässt.



### GRANATWERFER

Wenn es richtig Bumm machen soll. Der Granatwerfer schießt Ladungen ab, die nach Betätigen der rechten Maustaste explodieren.



### DISRUPTOR

Ein Schuss mit dem Disruptor führt Explosionen herbei, groß wie Trucks. Dafür dauert das Nachladen extra lange.



# Star Trek: Elite Force 2

Neues Spiel, altes Leid: **Elite Force 2 ist genauso spannend wie der Vorgänger** – und leider genauso kurz.

**D**as friedfertige Star Trek-Universum in einem Ego-Shooter – was eigentlich nicht zusammenpasst, hat Ritual Entertainment perfekt gemacht: In elf Missionen schießen Sie als Föderationsgutsmensch Alexander Munro auf etliche Aliens und andere Widersacher. Es wird

zwar auch geredet, bis die Ohrklippchen glühen, mehr noch aber glühen die Waffenläufe der 14 Kanonen. Und nein, der Phaser ist dabei nicht im Betäubungsmodus. Kenner des Vorgängers werden zu Beginn ein Déjà-vu erleben: Die erste Mission führt Sie nämlich wieder in ein Borg-Raumschiff, wo die Voyager auf ihre Befreiung wartet. Das ist gruselig inszeniert: Die Roboter, die in dunklen Gängen piepsend ihrer Arbeit nachgehen, bemerken Sie nur, wenn Sie die Umgebung manipulieren. Etwa durch die Deaktivierung eines Kraftfel-

des, das einen Durchgang blockiert. Dann werden die Borg hellhörig, lugen mit ihren roten Augen in die Dunkelheit hinein und schreiten in schlafwandlerischer Trunkenheit auf Sie zu. Beklemmend!

## Geknickter Spannungsbogen

Elite Force 2 gibt sich Mühe, anders zu sein. Das resultiert zuweilen in krampfhaft in die Länge gezogene Dialoge. Gleich zu Beginn, nach dem Bestehen des ersten Auftrags, wird dem Spieler einiges an Geduld abverlangt: Munro und sein Team finden sich auf



### SCHARFSCHÜTZENGEWHR

Darf in keinem Ego-Shooter fehlen: das Scharfschützengewehr. Die rechte Maustaste zoomt an das Ziel heran, mit links wird geschossen.

## So spielt sich Elite Force 2

Elite Force 2 gibt sich extrem viel Mühe, durch einen abwechslungsreichen Spielverlauf aus dem Ego-Shooter-Einheitsbrei hervorstechen. Das wird in einer Mission, die wir Ihnen hier vorstellen, besonders deutlich.

### SCENE I

Ihre Aufgabe besteht darin, eine Ruine zu erkunden. Als Sie das Gebot betreten, erschüttert eine Explosion den Tunnel und versperrt den Ausgang. Darüber kann die Sternenflotte dank ihrer Beam-Technologie natürlich nur müde lächeln; ein netter Touch ist es trotzdem.



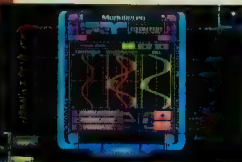
### SCENE II

Der Eingang in die Ruine ist von einem riesigen Tor blockiert – doch der Strom fehlt. Mit Ihrem Tricorder checken Sie die Umgebung; geheime Durchgänge werden farblich angezeigt. So gelangen Sie in das Innere der Ruine, während Ihr Team derweil außen wartet.



### SCENE III

Die Konsole, die für die Stromquelle verantwortlich ist, steht verlassen in einem kleinen Raum. Damit sie funktioniert, ist die Lösung eines kleinen Rätsels notwendig: Das mittlere Muster muss exakt dieselbe Form aufweisen wie das rechte



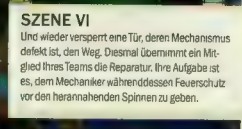
### SCENE IV

Ihr Team wartet Sie, einen Gang leichtfertig zu durchqueren. Der Tricorder offenbart dann auch den Grund: Einige Platten sind einsatzgefährdet. Mit dem Sichtmodus, der die „strukturelle Integrität“ anzeigt, springen Sie behutsam von Stein zu Stein.



### SCENE V

Der Gang ist überwunden, doch weiter hinten ist es dunkel. Zum Glück verfügt die Föderation über ein Nachtsichtgerät. Damit gelangen Sie ohne Beulen weiter – am Ende des Raums befindet sich schließlich der Mechanismus, der die Tür öffnet. Ihr Team kann nachrücken.



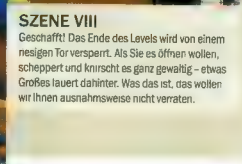
### SCENE VI

Und wieder versperrt eine Tür, deren Mechanismus defekt ist, den Weg. Dreimal übermüht ein Mitglied Ihres Teams die Reparatur. Ihre Aufgabe ist es, dem Mechaniker währenddessen Feuerschutz vor den heranrühenden Spinnen zu geben.



### SCENE VII

Eine Brücke funktioniert nicht mehr richtig. Die violette Energieplattform springt unregelmäßig hin und her. Ihre Aufgabe besteht darin, den Rhythmus herauszufinden und behutsam über die Brücke zu balancieren.



### SCENE VIII

Geschafft! Das Ende des Levels wird von einem riesigen Tor versperrt. Als Sie es öffnen wollen, schneppert und knirscht es ganz gewaltig – etwas Großes lauert dahinter. Was das ist, das wollen wir Ihnen ausnahmsweise nicht verraten.



**IN DECKUNG** Das, meine romulanischen Damen und Herren, ist eine Explosion, herbeigeführt von der mächtigsten Waffe der Sternenflotte: dem Disruptor.

einer Sternenbasis wieder, wo man anscheinend das Reden zur höchsten Tugend erhoben hat. Vorgesetzte quatschen, Teammitglieder quatschen, später quatscht sogar der aus der Fernsehserie bekannte Captain Picard – und das minutenlang. Hintergrund des Ganzen ist eine mäßig spannende Storywendung, in der ein Offizier aus fadenscheinigen Gründen das Hazard-Team auflöst. Picard schließlich erkennt den Wert der Truppe und ruft die Elite-Einheit wieder ins Leben zurück. Fortan dienen Sie also auf der Enterprise. So viel zur Vorgeschichte. Sämtliche Zwischensequenzen laufen in der Quake 3-Grafik-Engine ab. Die Figuren sehen dabei zwar ordentlich aus, beispielsweise scheinen Tuvok und Picard den echten Schauspielern fast wie aus dem Gesicht geschnitten. Ihre Bewegungen aber haben die Anmut einer 120 Kilo schweren Balletttänzerin. Insgesamt kranken die Dialoge vor allem an einer Sache: Es fehlt ihnen an Dynamik. Die Original-Synchronsprecher machen ihre Arbeit gut, nur reden sie gelegentlich so emotionslos (was gerade bei Tuvok noch glaubwürdig wirkt), dass man ihnen am liebsten ein Glas

Prosecco zur Auflockerung anbieten möchte.

### Angriff der Killer-Aliens

Nach knapp zwei Stunden Spielzeit folgt eine Wende: Der vorher leicht verklemmte, übermäßig rededreudige Ego-Shooter verwandelt sich in einen dramatischen Highspeed-Trip. Zu verdanken ist das einer unbekannten Alien-Rasse, die ein Schiff überfällt, dessen Notruf zufällig Sie aufschneiden. In bester Aliens vs. Predator 2-Manier stapfen Sie mit dem Nachtsichtgerät durch eben jenes Raumschiff, während um Sie herum verdächtige Geräusche durch die Räume hallen. Auch der Bewegungsmelder spielt wieder eine der Spannung zuträglichste Rolle: Wenn etliche kleine Punkte darauf erscheinen, die sich der Position Ihres Teams nähern, kriegt man es mit der Angst zu tun. Sobald die mutierten Krabbelviecher angreifen, schwillt die Musikuntermauerung an und spielt chaotisch hohe Töne, dass sich einem die Nackenhaare aufstellen. Auch die Aliens schnauben, röhren und kreischen wunderbar schrecklich. Wie es sich für einen modernen Ego-Shooter gehört, der nicht gerade Serious



# GEIL!



## Elite Force 2 vs. Unreal 2

Zwei Dinge haben **Elite Force 2** und **Unreal 2** gemeinsam: die 2 im Titel und die kurze Spieldauer. Ansonsten sind die beiden Ego-Shooter aber erstaunlich unterschiedlich.

## ELITE FORCE 2

## UNREAL 2

## Hardware-Anforderung

Läuft dank Quake 3-Engine selbst auf Rechner unterhalb der 1.000-MHz-Grenze noch flüssig. Dafür sehen die Außenareale hässlich aus.

Ruckelt auch auf hochgeachteten High-End-Rechnern mit teurer Grafikkarte, wenn alle Details aktiviert sind. Die Außenareale sind aber eine Augenweide!

## Zwischen den Missionen

Die Enterprise ist begehbar; allerdings ermüdet der immer gleiche Weg schon bald. Storyrelevante Gespräche lassen sich nicht abbrechen, ohne dass man Wichtiges verpasst.

Die Atlantis ist ebenfalls frei begehbar, allerdings sind die Laufwege kürzer. Gespräche lassen sich auf Wunsch abbrechen, ohne dass wichtige Informationen verloren gehen.

## Kämpfen im Team

Viele geskriptete Ereignisse führen dazu, dass das Team mit Ihnen redet. Allerdings ist das Verhalten der Kollegen nicht sonderlich intelligent. Auch können Sie keine Befehle erteilen.

Im Gegensatz zu **Elite Force 2** dürfen Sie Ihrem Team Befehle erteilen, die problemlos ausgeführt werden. Die Interaktion mit dem Team ist dadurch deutlich intensiver und spannender.

## Sprachausgabe

Tuvok und Picard werden von den deutschen Synchronsprechern der Serie gesprochen. Selbst die deutsche Stimme von Nicolas Cage hat eine Nebenrolle!

Die englische Sprachausgabe ist atmosphärisch, die deutsche ein Unfall. Die Rollen wurden mit Sprechern besetzt, die besser bei Barbara Salesch aufgehoben wären.

## Spielzeit

Umfasst nur knapp acht Stunden. Elf Levels.

Umfasst nur knapp zehn Stunden. 13 Levels.

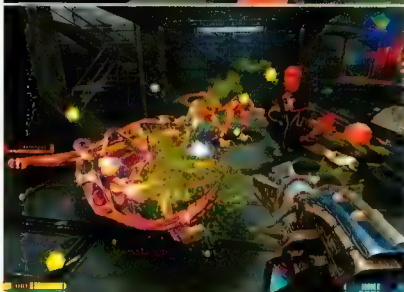
## Multiplayer-Modus

Vier Spielmodi (Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Bombentests) auf 14 Karten inklusive Bots

Multiplayer-Modus nicht vorhanden

## BITTE STILLHALTEN

Filmisch Alexander Munro hat bereits den Tricorder gezückt und ist bereit, die Wissenschaftlerin Kleegea zu modulieren.



**SAUER!** Friedliche Atrexianer werden von den bösen Aliens, den so genannten Exomorphen angegriffen. Sie müssen mal wieder den Schutzengel spielen.

Sam oder Will Rock heißt, gibt es auch in **Elite Force 2** wieder etliche geskriptete Ereignisse; sogar so viele davon, dass man fast keinen Schritt machen kann, ohne dabei einen so genannten Scripted Event auszulösen. Da stürzen Säulen unter lautem Getöse ein, Erdbeben erschüttern Höhlen, Staub rieselt von Decken herab, Brücken brechen unter Ihren Füßen ein, Aliens krachen durch Wände – und das ist noch nicht alles.

## Schließen und rätseln

Was in unserer Welt Handys sind, ist für die Sternenflotte der Tricorder: Jeder hat einen und spielt alle naselang damit herum. Das ist verständlich, bedenkt man, wie viel das Gerät

kann. Versperrt eine Hightech-Sicherheitsvorrichtung das Weiterkommen? Zücken Sie den Tricorder und hacken Sie den

## Wie es sich für einen vernünftigen Ego-Shooter gehört, der nicht Will Rock heißt, gibt es auch in **Elite Force 2** etliche geskriptete Ereignisse.

Computer! Geht's in einem Raum ohne Türen nicht weiter? Zücken Sie den Tricorder und checken Sie mittels speziellem Sichtmodus die strukturelle Integrität – dünne, einsturzgefährdete Wände werden farbig angezeigt und mit einem gezielten Phaserstoß aus dem Weg geräumt. Treten Sie stän-

dig in unsichtbare Laser-Fallen? Zücken Sie den Tricorder! Später dürfen Sie mit dem vielseitigen Gerät sogar ein gewaltiges

Feuerwerk herbeiführen: Mit einem Zielsensor markieren Sie ein Gebiet, woraufhin die Enterprise aus dem All Photonentorpedos abfeuert – perfekt, um größere Mengen an Gegnern mit einem Schlag zu vernichten. In **Elite Force 2** hantieren Sie mit allerhand technischen Geräten. Ihren Tricorder setzen Sie bei-

spielsweise auch dazu ein, verkorkte Stromkreisläufe zu reparieren, indem Sie Kabel miteinander verbinden und dabei einen Kurzschluss vermeiden. Das ist im Grunde ganz einfach, doch gelegentlich stehen Sie unter Zeitdruck, was die Sache erschwert. Einmal ist Ihr Team hinter einer Tür in einem Raum gefangen, der von Aliens überrannt wird. Sie müssen versuchen, den Stromkreis rechtzeitig zu aktivieren, während Ihre Teammitglieder mit Sprüchen wie „Nun mach schon, Munro!“ hetzen. Zum Glück gibt es eine Quicksave-Funktion.

## Willkommen auf der Enterprise

Nach jeder erfolgreich absolvierten Mission werden Sie





# NOCH GEILER!



Das neue Add-ON

Erhältlich ab 04.07.2003

# 25,-

## WARCRAFT® III: THE FROZEN THRONE ECHTZEITSTRATEGIE

Endlich: Ein neues umfangreiches Kapitel aus der epischen Warcraft Saga! Die Einzelspieler-Kampagne bringt die Spieler wieder in das vom Krieg gezeichnete Azeroth. Seit der Schlacht am Mount Hyjal, bei der Archimonde und die Brennende Legion geschlagen wurden, sind mehrere Monate vergangen, aber schon durchzieht eine neue Bedrohung das ganze Land.

USK - Geeignet ab 12 Jahren\*

Art. Nr.: 813 7979



Zum Spielen wird die Originalversion von Warcraft III benötigt.

PC/MAC CD-ROM

- Ein neuer Held für jedes Volk.
- Neue Einheiten mit neuen Fähigkeiten und Zaubersprüchen.
- 3 neue Landschaften voller Monster und Gefahren.
- Bau dir für jedes Volk spezielle Shops.
- Viele neue Multiplayer-Maps.

- Neutrale Gebäude, die zahlreiche Upgrades, Gegenstände und Fähigkeiten bereit halten.
- Mit dem verbesserten Wielditor kannst du eigene Kampagnen, inklusive Voice-Overs und CutScenes erstellen.

**B2X IN DEUTSCHLAND**

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: [www.saturn.de](http://www.saturn.de)



# SATURN

## GEIZ IST GEIL!

# ELITEFORCE II TESTCENTER



## Inhalt & Features

- 11 Missionen
- 14 Waffen
- Mehrspielermodus
- Original-Synchronsprecher
- Quake 3-Engine
- Sehr lange Zwischensequenzen
- Enterprise ist begehbar
- Kampf gegen Bots möglich

## Im Wettbewerb

	Mess vs. Predator 2	Mess vs. Unreal 2	Star Trek: Elite Force 2
<b>GRAFIK</b>	78	94	80
Detailliertheit Spielwelt	78	95	80
Detailliertheit Objekte	86	93	82
Vielfalt der Spielwelt	81	94	78
Animation der Objekte	96	93	85
Effekte	82	92	82
<b>SOUND</b>	60	91	81
Musik	51	90	78
Soundeffekte	92	92	82
Stimmen/Kommentar	35	75	85
<b>STEUERUNG</b>	72	90	90
Befindlichkeit/Navigation	80	91	91
Präzision der Steuerung	75	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	60	90	90
<b>ATMOSPHÄRE</b>	60	89	84
Spannung/Überraschungen	93	90	88
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	74	89	89
Story/Dialoge/Kommentar	87	88	88
Inszenierung	40	92	80
<b>SPIELDESIGN</b>	72	87	83
Komplexität Spielwelt	70	80	78
Erstgefühlsdurchschnitt	70	80	80
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	82	71
Verhalten der Computergegner	85	90	82
Innovation	58	96	70
<b>MEHRSPIELERMODUS</b>	62	-	83
Abwechslung der Spielmodi	60	-	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	-	80
Einstellungsmöglichkeiten	65	-	81
<b>TEST-UTASGE:</b>	PGD 12/01	PGD 03/03	PGD 08/03
<b>WERTUNG:</b>	80	92	83

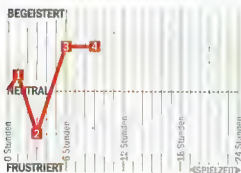
## Pro & Contra

- Authentische Enterprise
- Hilflos designte Innen-Lands
- Läuft auch flüssig auf schwachen PCs
- Realistische Außenansicht
- Zuckende Animationsen
- Original-Synchronsprecher der Serie
- Großartige Monster-Geräusche
- Spannende Hintergrundmusik, die ...
- gelegentlich sehr künstlich klingt
- Einwandfreie Shooter-Steuerung
- Viele geskriptete Ereignisse
- Zufällige Überraschungsmomente
- Star Trek Feeling, das ...
- manchmal abseits wirkt
- Dialoge häufig zu lang/weitig
- Abwechslungsreicher Spielstil auf
- Ordentliche Gegner KI
- Viel Spielmaterial
- Geringer Spielumfang
- Abwechslungsreiche Spielmodi
- Flüssiger Spielablauf
- Gameplay-Unterstützung

## Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	ST Voyager: Elite Force, Unreal 2, Aliens vs. Predator 2
Entwickler:	Ritual Entertainment
Vom gleichen Entwickler:	Heavy Metal 2, Black 2, Riptide, Ely: Edward Tale
Publisher:	Act Vision
Adresse des Publishers:	Activision, Brunnfeld 2-6, 91333 Burglengenfeld
Telefon des Publishers:	0190-510055 (€ 0,60/Min.)
Offizielle Website:	www.st-elf.com
Website des Publishers:	www.activision.de
Website des Entwicklers:	www.ritual.com
Beste Fansite:	www.3dactionplanet.com/eliteforce/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-510055 (€ 0,60/Min.)
Alternativtelefon lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erst erschienen
Preis lt. Hersteller:	€ 45
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	8 Stunden

## Motivationskurve



- Infiltration der Borg-Basis! Was für ein beklemmendes Gefühl, durch das dunkle Raumschiff zu stapfen.
- Geht's auch mal weiter? Auf den Sternennasen wird gelabert bis zum Abwinken. Nicht sehr spannend.
- Nach der Hälfte wird der Spieler von so vielen Ideen zugeschnitten - die würden für zwei Spiele reichen.
- Ein bombastisches und actionreiches Finale! Doch der Abspann kommt zu schnell ...

## Leistungs-Check



	WAS IST WAS?	Technisch ungenügend	Unannehmlich	Akzeptabel	Optimal
<b>PROZESSOR</b>					
<b>MINIMALE DETAILS</b>					
500 MHz	1000	1800	2500	3000	
<b>MITTLERE DETAILS</b>					
500 MHz	1000	1800	2500	3000	
<b>MAXIMALE DETAILS</b>					
500 MHz	1000	1800	2500	3000	
<b>RAM</b>					
128 MB					
256 MB					
512 MB					
1024 MB					
<b>GRAFIKKARTE</b>					
<b>800 x 600, 32 BIT FARBTEFIE</b>					
KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4		
<b>1.024 x 768, 32 BIT FARBTEFIE</b>					
KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4		
<b>1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTEFIE</b>					
KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4		

Ob der Prozessor ins Schwitzen kommt oder eine ruhige Kugel schiebt, hängt in Elite Force 2 von der Geschwindigkeit der Grafikkarte ab. Selbst eine GeForce 3 Ti-2000 st. 1.024x768 Bildpunkten bei vollen Details so ausgelastet, dass Sie jede CPU mit mehr als 1 GHz quasi ausbremst. Es spielt dann keine Rolle, ob der Prozessor mit 1 500 MHz oder mit 3 000 MHz taktet. Erst ab einer GeForce 4 Ti-4200 wirkt sich eine schnelle CPU wieder positiv auf die Framerate aus.

Elite Force 2 ist stark abhängig von der Leistung Ihrer Grafikkarte. Für volle Details in gewohnter 1 024er-Auflösung brauchen Sie schon eine GeForce 4 Ti, wenn Sie in kritischen Situationen mit mehr als 30 fps spielen wollen. Auffällig ist die Schwäche von aktuellen Radeon-Karten, die sich n unseren Benchmarks sogar hinter GeForce 4-Ti-Chips einordnen mussten. Konkrete Tuning-Tipps finden Sie im Tuning-Artikel zu Elite Force 2 in dieser Ausgabe.

Mit 128 MBte RAM sind die Ladezeiten unerträglich, mit 256 MBte entspannt sich die Situation dann deutlich. Auch Nachlade-Rückler halten sich in Grenzen.





zurück auf die Enterprise beamt. Die dürfen Sie anschließend auskundschaften. Allerdings ist der Spielablauf dabei recht linear gehalten, was dazu führt, dass Räume, in denen nichts geschieht, einfach verschlossen sind. Manchmal hilft der Kompass, den richtigen Weg durch die verwinkelten Gänge des Raumschiffs zu finden. Im Zuge Ihres Aufenthalts besuchen Sie Örtlichkeiten wie die Krankenstation, die Brücke oder das Holodeck, wo der Klingone Korban Waffen vorstellt. In einer speziell dafür vorgesehenen Kampfsimulation machen Sie sich mit den

neuen Kanonen vertraut. Regelmäßig wird Sie ein Crew-Mitglied in ein Gespräch verwickeln. Da gibt es erstens jene Dialoge, die zwingend notwendig sind und die Story vorantreiben. Und zweitens solche Gespräche, die von Ihnen ausgehen und eher einem Small-talk gleichkommen: Alle Figuren lassen sich anklicken, was selbigen einen kurzen Satz entlockt. Oder Sie belauschen einfach das Gespräch zweier Personen – manchmal schnappen Sie auf diese Art halbwegs nützliche Hinweise auf, etwa was die Kampftaktik mit unterschiedlichen Waffen anbelangt.

Größtenteils aber sind die Dialoge nichts sagend und vielmehr schmückendes Beiwerk statt hilfreich.

#### Alles hat ein Ende

Elite Force 2 legt nach einem schwachen Anfang richtig los. Es hagelt so viele Ideen, dass man kaum mehr zum Verschnaufen kommt. Das ist einerseits gut, weil es an den Monitor fesselt; andererseits aber auch schlecht, weil man darüber die Zeit vergisst. Ehe Sie sich versehen, sind zehn Stunden vorbei – und damit auch Elite Force 2. Der Nachfolger ist, trotz der Versprechen im

Vorfeld, nicht umfangreicher geworden als der Vorgänger. Er ist aber, und das ist wohl das Wichtigste, auch nicht schlechter. Deswegen lässt sich zum Abschluss eine klare Kaufempfehlung aussprechen; insbesondere für Leute, die keinen High-End-Rechner haben – Elite Force 2 basiert zwar auf einer hochgezüchteten Quake 3-Engine, läuft aber selbst auf kleineren Maschinen wie geschnitten.

THOMAS WEISS

#### MEINUNG THOMAS WEISS



Elite Force 2 ist auch unter Rituals Federführung ein sehr guter Ego-Shooter geworden.

Elite Force 2 macht im letzten Drittel so viel Spaß, dass die Zeit wie im Fluge vergeht – am Ende bleibt nur ein unglaublicher Blick auf die Zeitzeilen, die wahrscheinlich weniger als zehn Stunden misst. Erst Unreal 2, jetzt das Ego-Shooter-Fans haben es derzeit wirklich nicht leicht, ein Spiel zu finden, dessen Singleplayer-Modus einen Tag überdauert. Dennoch ist Elite Force 2 einen Kauf wert; zum einen, weil es den Spieler mit grandios vielen Ideen überschüttet, und zum anderen, weil es selbst auf schwächeren Rechnern ohne Murren läuft – der betagten, aber immer noch sehr fähigen Quake 3-Engine sei Dank. Der Preis dafür sind unspektakuläre Außenareale und statische Figuren. Nichtsdestotrotz eine hervorragende Alternative für alle, die Unreal 2 nur mit 3 fps spielen können.

#### MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER



Zu brav, zu nüchtern, zu klinisch: Objektiv gesehen den noch ein klasse Spieldesign.

Ich weiß, es ist ja schon fast eine philosophische Frage, ob man sich für das Star Trek Universum begeistert oder nicht. Eingefleischte Trekker mögen erzürnen, ich aber konnte mit der aseptischen und moralitrefrenden Atmosphäre auf der Enterprise und Voyager noch nie viel anfangen. Das stromlinienförmige und blitzsaubere Star Trek-Image wird von der Optik der betagten Quake 3-Engine auch noch verstärkt: keine hochauflösenden Texturen, traurige Außenlevels, simple Levelarchitektur. Ich mag es vielschichtiger und dreckiger, in Sachen Story und Charaktere auch gerne kontroverser und überraschender. Dennoch, objektiv betrachtet haben die Designer alles richtig gemacht: Story, Präsentation, Zwischensequenzen und die spielerische Abwechslung fügen sich zu einem sehr unterhaltsamen Ego-Shooter zusammen.

#### TESTURTEIL Star Trek: Elite Force 2

ENTWICKLER: Ritual  
ANBIETER: Activision

PREIS: Ca. € 45,-  
TERMIN: Endlich

USK: Ab 16 Jahren  
SPRACHE: Deutsch

ZIELGRUPPE: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profs  
SCHWIERIGKEITSGRAD: Christlicher Drei Stufen

MEHRSPIELER: Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16  
Internet: 16 1Sp./Packung

PROZESSOR: 800 MHz, 1000 MHz, 1200 MHz  
Grafik-Chip-Klassen: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB

PRO & CONTRA

Authentisches Star Trek-Feeling  
Original- und Synchronsprecher der Serie  
Zahlreiche Überraschungsmomente  
Hässliche Außenareale  
Kurze Spielzeiten (acht Stunden)

GRAFIK: 80%  
SOUND: 81%  
STEUERUNG: 90%  
ATMOSPHÄRE: 84%  
SPIELDESIGN: 83%  
MEHRSPIELER: 83%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ELITE FORCE oder UNREAL 2 mochten.

83



"Der Halo-Killer  
Ist da: BREED"



FÜR DIESEN RITT GIBT'S NUR DAS BESTE:  
JET, BUGGY, PANZER, APC - WAFFEN MIT BUNKER-  
BRECHENDER DURCHSCHLAGSKRAFT!

SCHICK DIE VERDAMMTEN BREED ZUR HÖLLE!  
FÜR DIE ZUKUNFT DER ERDE.





**Wir haben den Mut. Wir haben die Taktik. Wir haben die Waffen.**

# Fahr zur Hölle!



# BREED

**BEST PC GAME  
OF THE SHOW  
E3 2002**

GameStar 05/2001

**Ballern wie in Unreal2,  
Panzer fahren wie in Halo,  
doglights aus Freelancer:  
magazinweise Ballerspaß!**

Computer 05/2003

...grandiose Optik, viele Fahrzeug- und Waffentypen sowie reiche Figurenauswahl

Brat

**cdv**  
www.cdv.de

**POWERED BY**  
**GameSpy**

GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.



Release:

JULI '03

Mehr Infos im Internet:

WWW.BREEDGAME.COM

# Musik zum Abheben.

**NOKIA  
3300**

Das neue Nokia Musik-Telefon  
mit integriertem MP3-Player.  
Musik aufnehmen und abheben.

### Music Player für MP3- und AAC-Dateien

## Musikdateien als Klingeltöne

Echte Musik- und Klangaufnahmen  
als Klingeltöne mobil herunterladen

UKW-Stereo-Radio

## Digitalrekorder

### Multimedia-Mitteilungen über MMS

Zusätzliche Java™-Spiele und  
-Anwendungen mobil herunterladen



So bringst du noch mehr Spaß und Spannung auf dein Mobiltelefon: einfach z.B. farbige Bilder, Klingeltöne und Spiele per SMS bestellen.\* Informationen dazu findest du unter [www.nokia.de/shop](http://www.nokia.de/shop)

\* Dienste sind kostenpflichtig. Zurzeit nur für Kunden von T-Mobile, O2 und debitel möglich.

**NOKIA**  
CONNECTING PEOPLE

[illegible]

[www.nokia.de](http://www.nokia.de)



# STRATEGIE



## Rise of Nations

**D**as epische Echtzeit-Strategiespiel mit der unkonventionellen Weltroberungskampagne spielt die Gemüter. Während sich die einen über eine vermeintlich veraltete Grafik ärgern, erfreuen sich die anderen an den detailverliebten Animationen ihrer Truppen. Dem einen sind die Forschungs-

möglichkeiten zu eingeschränkt, der nächste bejault die hohe Komplexität des Spiels. Lediglich in zwei Punkten sind sich unsere Leser absolut einig: Während die Einzelspielerkampagne ohne fortlaufende Story wenig Langzeitmotivation bietet, macht der Mehrspielermodus umso mehr Spaß.

### VIER FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Wir wollten den Spielern ein einzigartiges Spiel-Erlebnis bieten.“

**PC Games:** Warum wurde bei Rise of Nations auf eine storybasierte Kampagne verzichtet?

**Reynolds:** „Wir wollten den Spielern ein einzigartiges Spiel-Erlebnis bieten. Außerdem besitzt die Kampagne einen hohen Wiederspielwert, da sie nicht linear abläuft.“

**PC Games:** 18 Nationen, sechs Ressourcen, fünf Forschungswege – ist Rise of Nations nicht zu überladen?

**Reynolds:** „Ganz im Gegenteil. Da Rise of Nations kein übermäßiges Micromanagement erfordert, ist das Spiel mit seinen zahlreichen Möglichkeiten nicht überladen, sondern ausbalanciert und problemlos zu beherrschen. Arbeiter, die sich automatisch um Ressourcengewinnung, Künsten, der automatische Truppentransport und vereinfachte Einheiten-Upgrades sind nur einige Punkte, die das Spiel so zugänglich machen.“



**BRIAN REYNOLDS** ist Chefentwickler bei Big Huge Games.

**PC Games:** Wäre das Spiel mit weniger Masse, aber dafür beispielsweise mit stark unterschiedlichen Nationen nicht interessanter geworden?

**Reynolds:** „Der interessante Aspekt eines Spiels, das sich um die Menschheitsgeschichte dreht, sind doch die Unterschiede der einzelnen Kulturen. Außerdem fordern die Spieler eine Vielzahl an Nationen. Wir haben das Gefühl, gute Arbeit geleistet zu haben – jede Nation in Rise of Nations spielt sich durch individuelle Fähigkeiten unterschiedlich.“

**PC Games:** Warum ist der Spieler dazu gezwungen, alle Forschungswege der Bibliothek abzuarbeiten, anstatt sich auf ein oder zwei Bereiche spezialisieren zu können?

**Reynolds:** „Die einzelnen Forschungswege sind voneinander unabhängig. So kann der Spieler beispielsweise den Militärzweig komplett nutzen, ohne sich um Politik zu kümmern. Man kann sich auf ein, zwei Bereiche konzentrieren oder die Forschungsgelder ausgeglichen verteilen.“

### So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

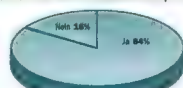
<b>GRAFIK</b>	
Animationen	2-
Grafik (Sp. erweitert, Effekte)	3+
<b>SOUND</b>	
Kommentare/Sprechausgabe	3+
Musik	3+
Soundeffekte	3+

#### SPIELERERFHRUNG

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von www.pcgames.de

### Würden Sie Rise of Nations weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von www.pcgames.de

### Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1 Detailverliebte Grafik
- 2 Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten
- 3 Einsteigerfreundlichkeit
- 4 Landesgrenzen
- 5 Mehrspielermodus

- 1 Keine storybasierte Kampagne
- 2 Schlechte Soundeffekte
- 3 Unübersichtliche Massenschlachten
- 4 Hohtischer Spielablauf
- 5 Partien gegen den Computer laufen stets gleich ab

### Die Meinung der PC-Games-Leser:

**MICHAEL GRÜNER**, Hagen:

„Vom Aufbaumodus abgesehen ist RoN für mich nur an gebührenden Reich. Mit einer guten Kampagne hätte dieses Spiel etwas werden können, aber ich denke, so wird es im Mittelteil versinken, weil nichts wirklich Neues drin ist. Weltwunder beispielsweise gab's schon bei Empire Earth und anderen Strategiespielen.“

**CHRISTIAN WEBERBUSS**, Blaustein:

„Rise of Nations ist für mich zurzeit das beste Echtzeit-Strategiespiel auf dem Markt und hat beste Aussichten auf den Titel 'Game of the year'. Die innovativen Landesgrenzen erfordern ein ganz neues taktisches Vorgehen. Auch die Forschung und die verschiedenen Zeitalter sind besser umgesetzt als in Empire Earth.“

**MARCEL KLAPFSCHUS**, Bad Mautern:

„RoN versucht Zivilisation 3 mit Empire Earth zu verbinden. Das gelingt leider nicht ganz, da gerade die herausragenden Komponenten aus diesen Spielen, wie das umfangreiche Forschungs- und Diplomatsystem, kurzweilend auf ein Minimum gekürzt wurden. Für wahre Strategienfans nicht empfehlenswert.“

**OLIVER SCHAFFRIN**, Bad Säckingen:

„Durch die Landesgrenzen findet neben dem militärischen Kampf noch ein zweites statt, da gerade die das Fokieren- und Rückzugangriff benutzbar werden. Die Forschung hingegen sollte nicht darauf ausgelegt sein, alles in einem Irrsinn-Tempo abarbeiten zu müssen. Dennoch ist RoN ein sehr gutes Spiel.“



# Warcraft 3: Frozen Throne

Frozen Throne ist das Add-on der ungeahnten Möglichkeiten:  
Die Einzelspieler-Kampagnen sprudeln vor Ideen über.

**K**ann man die Einzelspieler-Kampagne von Warcraft 3 eigentlich noch verbessern? Man kann. Frozen Throne schafft es, die Genialität des Originals zu toppen: mit dem abwechslungsreichsten Spielablauf, den Sie je in einem Echtzeit-Strategiespiel gesehen haben. Eine phänomenale Rendersequenz inklusive bombastischer Soundkulisse gibt den Startschuss. Anschließend übernehmen Sie die Steuerung der Nachtelfen. Später führen Sie die Menschen ins Feld, zuletzt sind die Unto-

ten dran. Wieder ist die Reihenfolge der Feldzüge vorgeschrieben; Frozen Throne erzählt seine Geschichte in chronologischer Reihenfolge. Nur die Orks lassen sich gleich zu Beginn anwählen – was daran liegt, dass deren Missionen losgelöst von der eigentlichen Kampagne ablaufen.

Im Mittelpunkt der Story stehen die aus dem Vorgänger bekannten Helden Arthas und Illidan. Beide marschieren im Lauf des Spiels in Richtung Eiskronen-Gletscher, wo der Lich-König in seinem Tiefkühlg-

fängnis schlottert. Arthas will ihn befreien, Illidan dagegen zerstören. Der Interessenkonflikt resultiert in einer Geschichte, die genauso episch ist wie die des Vorgängers, aber noch ein ganzes Stück verwirrender dazu. In Frozen Throne gibt es mehr Intrigen als in einer Seifenoper und dementsprechend schwer fällt es, den Überblick zu behalten, wer nun eigentlich böse und wer gut ist.

**Mehr, mehr, mehr!**

Auf die Frage, wie umfangreich das Add-on sei, antwor-

te Blizzard-Vizechef Bill Roper gelassen. So als wäre die Zahl, die er da nennt, nichts Besonderes: 40 Stunden. Für gewöhnlich streifen solche Aussagen die Wahrheit nur. Nicht diesmal. Die drei Story-Kampagnen umfassen 22 Missionen, was ungefähr 35 Stunden entspricht. Noch mal fünf benötigt ein durchschnittlicher Spieler für den Ork-Feldzug. Der ist übrigens erst als Teil 1 enthalten, die beiden letzten Kapitel will Blizzard später online zum Download anbieten. Trotzdem ist Frozen Throne





bis zum Anschlag vollgestopft mit Inhalt- und Spielspaß.

Viele Wünsche der Community wurden im Add-on umgesetzt. Demnach dürfen Sie nun Schiffe bauen – ganz wie im Klassiker Warcraft 2. Neben Transportschiffen gibt es zwei weitere Varianten; die eine ist besonders wirksam gegen Lufteinheiten, die andere zerbombt Bodenziele so effektiv wie der Fleischwagen der Untoten. Die Boote kosten Gold und Holz; Öl als zusätzlicher Rohstoff fällt, der Einfachheit zuliebe, auch im Zusatzpaket weg.

Ebenfalls neu ist, dass nun jede Rasse einen eigenen Laden errichten kann. Im Original war der Kauf von Schriftrollen und Zaubersprüchen nur in neutralen Gebäuden möglich. Im Zuge dieser Änderung erhalten normale Einheiten die Möglichkeit, sich gegen eine kleine Summe an Gold mit einem Inventar auszustatten – was die Verwendung von Schriftrollen und Zaubersprüchen im Kampf zulässt. Ein Luxus, in dessen Genuss vorher nur Helden kamen.

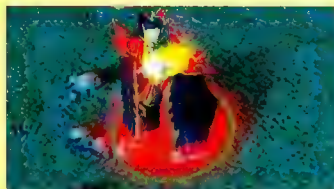
Über die restlichen neuen Einheiten erkundigen Sie sich

am besten in den Extrakästen auf diesen Seiten. Dort schlüsseln wir den Fähigkeiten detailliert auf.

#### Gesprengte Genre-Grenzen

Nun war bereits beeindruckend, wie Blizzard das ausgelutschte Genre der Echtzeit-Strategie in Warcraft 3 mit Rollenspielaspekten aufwertete. Was **Frozen Throne** veranstaltet, setzt dem Ganzen aber wirklich die Krone auf: Diesmal finden sich im Spiel sogar Elemente, die man für gewöhnlich mit Ego-Shootern in Verbindung bringt. In einer Mission warten Sie in einem Verlies auf Ihre Exekution. Da kommt ihr Verbündeter, befreit Sie und murmelt etwas von Fluchwegen. Sie fackeln nicht lange und gehen die Sache an; vor Ihnen liegen die verwinkelten Gänge eines Gefängnisses. Auf Ihrem Weg aus dem Kerker hinaus treffen Sie auf Wachen, die bei Blickkontakt ihr Richtung Alarmglocke hasten. Wer es nicht schafft, die Wächter rechtzeitig auszuschalten, der muss – wie beispielsweise Cate Archer in **No One Lives Forever** – mit intensiveren Gegneryellen rechnen.

### Die neuen Menschen



#### Blutmagier (Held)

Der Blutmagier verwandelt ein kleines Gebiet mittels Flammenschlag in eine Feuerölle, in der Gegner fortwährend Schaden nehmen. Verbannen hat zur Folge, dass Einheiten nicht mehr angreifen, aber weiterhin Zaubersprüche können. Der Spruch Mana abziehen stellt dem Gegner seine Zauberenergie, während Phönix einen riesigen Feuervogel beschwört.

#### Drachenfalkenreiter

Der Drachenfalkenreiter fesselt gegnerische Flugeneinheiten mit dem Spruch Luftfesseln und fügt ihnen 20 Schadenspunkte pro Sekunde zu (der Spruch hält 40 Sekunden). Eine Wolke macht die Verteidigungstürme der Widersacher unschädlich.

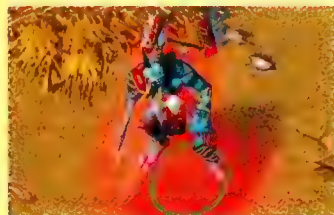


#### Zauberbrecher

Wenn Rückkopplung aktiviert ist, zerstören normale Angriffe des Zaubersbrechers 20 Manapunkte des Opfers. Über **Magie kontrollieren** darf der Zaubersbrecher andere, heilbeschworene Einheiten übernehmen (zum Beispiel Wasserelemente). **Zauberdiebstahl** klaut positive Zaubersprüche des Gegners und wendet sie auf Verbündete an.



### Die neuen Orks



#### Schattenjäger (Held)

Helldäule funktioniert ähnlich wie der Kottenbitz und trifft bis zu drei freundliche Einheiten, die dadurch geheilt werden. Hexwel verwandelt eine Einheit in einen harmlosen Critter (neutrales Monster), was das Sprechen von Zaubersprüchen verhindert. Schlangenschutz beschwört eine Art Geschützturm, der Feuer schießt. Großer böser Voodoo macht alle Einheiten im Umkreis unverwundbar.

#### Gelestafluer

Geistverbindung verbindet vier Einheiten miteinander. Die teilen folglich den erlittenen Schaden untereinander auf – und leben damit länger. **Entzaubern** neutralisiert alle Zaubersprüche. **Ahnen-Eklat** lässt einen gefallenen Tauten von den Toten auferstehen.



#### Fledermausreiter

Instabiles Gebläu verursacht eine starke Explosion, die einer gegnerischen Flugeneinheit 900 Lebenspunkte abzieht. Die Einheiten im Umkreis nehmen 100 Punkte Schaden. **Flüssiges Feuer** macht fortwährenden Schaden auf Gebäude und verringert deren Effektivität um 80 Prozent.



## Die neuen Nachtelfen



**Wächter (Held)**  
Dolchfächer schleudert Messer, die Gegner im Umkreis verletzen. Mittels Beflügelte teleportiert sich der Wächter von einem Ort zum anderen. Schatten-schlag lässt sich nur auf einen Gegner anwenden und macht erst großen, dann fortwährend kleineren Schaden. Rachegeist belebt alle Leichen in der Umgebung und macht sie für drei Minuten zu Verbündeten.

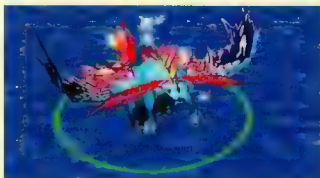
### Bergriese

Der gigantische Bergriese zieht mit Spott alle Angriffe auf sich. Ein Kick auf die Fähigkeit Kriegs-keule lässt ihn einen Baum ausreißen, der Stamm dient ihm folglich als Waffe. Dank Festhaut und Harthaut ist der Riese gegen viele Nahangriffe resistent und gegen Magie immun.

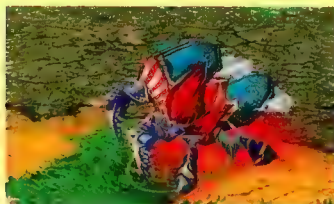


### Feendrache

Phasenverschiebung führt dazu, dass der Feendrache kurz unverwundbar wird, wenn er Schaden nimmt. Sein Mana-Leuchfeuer ist besonders fies, weil es alle gegnerischen Zaubersprüche zurückwirft. Der Drache ist grundsätzlich gegen sämtliche Zaubersprüche immun.



## Die neuen Untoten



**Gruftlord (Held)**  
Der Gruftlord verfügt über mächtige Zaubersprüche: Aufspießen tötet Gegner, die in einer Reihe stehen. Schrecken zu und lähmt selbige für wenige Sekunden. Stachelpanzer verleiht dem Gruftlord einen Schild, der auf Feinde Schaden zufügt, der auf Aas-Käfer lässt bis zu fünf verbündete Käfer entstehen. Außerdem schickt er einen tödlichen Heuschreckenschwarm auf Kontrahenten.

### Obsidian Statue

Die ultimative Support-Einheit führt allen freundlichen Einheiten mit der Seuchen-Aura zwölf Lebenspunkte zu, während Geistbe-rührung fünf Manapunkte regne-riert. Für 100 Gold und 50 Holz verwandelt sich die Statue in den Zerstörer.



### Zerstörer

Magie verschlingen neutralisiert al-le Zaubersprüche in der Umgebung und fügt sie als Lebensenergie dem Zerstörer zu. Mit aktivierter Vernich-tungskugel richten Angriffe dauer-haft Flächenschaden und stand-ardmäßig 20 Schadenspunkte mehr an, das kostet aber um so mehr Mana. Mana-Absorption transfe-riert Mana von einer freundlichen Einheit auf den Zerstörer.



**MOBIL MACHEN** Mittels Transportschiff schicken Sie später von Insel zu Insel, um woanders neue Basen aufzubauen.

Weil in solchen Missionen ein Basisaufbau wegfällt, kranken die Missionen seit Anbeginn der **Command & Conquer**-Ära an einer Sache: Nach geschlagener Schlacht war es an der Tagesordnung, auf die Regeneration der Lebensenergie zu warten. Oftmals ein langwieriges Unterfangen. **Frozen Throne** umgeht dieses Problem. Nach Scharmützeln hinterlassen die Gegner Runen, die sofort Mana und Lebensenergie zurückgeben oder gar Tote wieder zum Leben erwecken. Warum ist auf diese simple und dennoch grandiose Lösung noch niemand vorher gekommen?

In anderen Missionen rennen Sie unter Zeitdruck und Einsatz bestimmter Zaubersprüche aus einer einstürzenden Höhle hinaus. Oder Sie balancieren auf Plattformen, die auf- und abfahren, legen Schalter um, welchen Fallen aus, die im festen Rhythmus aus Wän-

den und Böden schießen, und sprengen Geheimgänge mit Sprengstoff in die Luft. Fässer, die explodieren und Feinde im Umkreis schädigen; Holzkisten, die vielleicht ein Extra-berg – all das sind Elemente, denen man normalerweise in 3D-Shootern begegnet. Manchmal erwartet Sie am Ende einer Karte sogar ein Oberbeseiwicht, der sich nur mit der richtigen Taktik besiegen lässt.

### Veteranen vortreten

Grundsätzlich richten sich die Missionen an erfahrene Spieler. Später im Spiel häufen sich Aufträge, in denen sich Einsteiger überfordert fühlen werden: Beispielsweise müssen Sie gelegentlich zwei separate Basen zur gleichen Zeit managen, um zu gewinnen. Zu diesem Zweck werden die Ressourcen der Verbündeten in einem Extrafenster angezeigt – eine Verbesserung, die auch und vor allem im Multiplayer-





**WEG FREI** Gegen die Bergriesen der Nachteifer wirken andere Einheiten klein wie Ameisen.



**BUMM** Die herumstehenden Fässer explodieren, sobald das Katapult eine Ladung darauf abfeuert.

**WIE IM ROLLENSPIEL** Ein Oger bewacht einen gigantischen Schatz. Sie müssen Ihre Einheiten geschickt managen, um ihn zu besiegen.

Modus längst fällig war. Sobald Ihr Team-Kollege das Spiel aus welchen Gründen auch immer verlässt, haben Sie nun den vollen Überblick über sein Konto und können auf Wunsch auch Gold und Holz transferieren.

Im Großen und Ganzen zeichnet sich **Frozen Throne** durch enorme Abwechslung aus, was Missionsdesign angeht. Gänzlich anders ist beispielsweise auch das, was die Orks im Add-on erleben. In der Grunzer-Kampagne übernehmen Sie die Rolle des Kriegers

Rexxar – und pfeifen auf alles, was Echtzeit-Strategie eigentlich ausmacht: Ressourcen-Management, Basisbau, Einheitenproduktion. Nichts davon gibt es. Stattdessen durchqueren Sie das Land und kämpfen gegen allerhand Monster. Gewonnene Erfahrungspunkte führen irgendwann zum Levelanstieg; anschließend dürfen Sie Ihre Fähigkeiten trainieren oder Statuspunkte steigern. In Städten reden Sie mit Einwohnern, die Ausruferzeichen über ihren Köpfen tragen als ein Zeichen,

dass sie etwas zu sagen haben. Auf diese Art gelangen Sie an Quests, in denen Sie beispielsweise damit beauftragt werden, ein bestimmtes Monster zu töten oder ein wertvolles Artefakt zu finden. Gegenstände lassen sich auch in Läden gegen Gold erwerben, während Kämpfer in Ausbildungslagern Ihre Dienste anbieten. Irgendwann ist man geneigt zu glauben, gar kein Echtzeit-Strategiespiel mehr zu spielen, sondern eine Art **Diablo 3**. Und genauso ist es ja auch. **THOMAS WEISS**

## TESTURTEIL Warcraft 3: Frozen Throne

<b>ENTWICKLER</b> Blizzard	<b>ANSIETER</b> Vivendi Universal
<b>PREIS</b> Ca. € 25,-	<b>TERMIN</b> 04.07.2003
<b>USK</b> Ab 12 Jahren	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Einsteiger, Fortgeschrittene, Profs	
<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstellbar: Drei Stufen	
<b>MEHRSPIELER</b> Einzel-PC: 1 Internet: 16	<b>Netzwerk: 16 1 Sp./Packung</b>
<b>TESTCENTER</b> Arbeitspeicher: 128 MB Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3	<b>Ersteigter, Fortgeschrittene, Profs</b> <b>Einsteigbar, Fortgeschrittene, Profs</b> <b>Einsteigbar, Fortgeschrittene, Profs</b> <b>Einsteigbar, Fortgeschrittene, Profs</b>
<b>PRO &amp; KONTRA</b> 1 Doppel-Spielumgebung Neue, sinnvolle Erheiten Spannendes Missionsdesign Rollenspieler-Kampagne der Orks Extrem viele Detail-Verbesserungen	

<b>GRAFIK</b>	88%
<b>SOUND</b>	91%
<b>STEUERUNG</b>	92%
<b>ATMOSPHÄRE</b>	90%
<b>SPIELEDISIGN</b>	90%
<b>MEHRSPIELER</b>	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie AGE OF MIGHTY DOGS oder ANDRE EARTH mögen.

## MEINUNG THOMAS WEISS



Möchte mal wissen, wie Blizzard es schafft, immer wieder einen draufzusetzen.

Blizzard lässt auch mit dem **Warcraft 3**-Add-on keinen Fleck auf seine blitzbunte Weste als einer der besten Spieleentwickler kommen. An **Frozen Throne** gibt's einfach absolut nichts auszusetzen. Der Spielumfang übersteigt mit rund 40 Stunden den des Originals – was den Preis von 25 Euro mehr als rechtfertigt. Die Missionen wurden nicht halberzig aufgewärmt, sondern mit viel Leidenschaft und Herzblut geschaffen. Immer dann, wenn man glaubt, es geht nicht mehr abwechslungsreicher, setzt Blizzard noch einen drauf. **Warcraft 3** ist mit **Frozen Throne** zu einem Echtzeit-Strategiespiel herangewachsen, das in Sachen Umfang, Idealfülle, Abwechslung und Liebe zum Detail sämtliche Konkurrenzprodukte hinter sich lässt. Pflichtkauf!

# Ghost Master



Wenn Ihnen die Sims mit ihren Soap-Opera-tauglichen Beziehungen schon immer zuwider waren, dürfen Sie den **glücklichen Familien in Ghost Master endlich Poltergeister und Dämonen auf den Hals hetzen.**

**S**tellen Sie sich vor, Sie sitzen gemütlich vor dem Fernseher. Plötzlich ergießen sich Hunderte von Spinnen über Sie, krabbeln auf Armen und Beinen herum und bedecken den gesamten Fußboden. Sie nehmen schreiend Reißaus, doch als Sie in der Diele ankommen, stehen Sie in einer riesigen Blutpfütze – irgendwo im Haus erklingt schallendes Ge-

lächter. Keine schöne Vorstellung? Den Bewohnern des verschlafenen Städtchens Gravenville passiert genau das – seit Sie in der Stadt sind. Als frisch gebackener Ghost Master ist es Ihre Aufgabe, Schrecken zu verbreiten, bis Zähne klappern und Knie schlottern. Ihre erste Station auf dem Weg zum Spuk-Olymp ist das Haus der Studentenverbindung Kappa Lambda, das als Tutorial fungiert und Sie mit Steuerung sowie Spielablauf vertraut macht. Vor jeder

Mission wählen Sie zunächst aus Ihrem anfangs noch recht begrenzten Geisterpool die Ihrer Meinung nach für den Auftrag geeignete Gruseltruppe aus und landen im Zielgebiet. Dort angekommen dürfen Sie allerdings nicht sofort wild drauflos spuken. Bekanntlich benötigen Geister Ektoplasma, um sich in der Welt der Lebenden bewegen zu können, und genau an diesem Stoff mangelt es Ihnen. Da Sie mit Ihrem Ektoplasma-Vorrat nicht nur materia-





# EIN STURM Zieht AUF

Die Settings von Ghost Master sind mit vielen Details allesamt liebevoll gestaltet – sogar die Gardinen wiegen sich im Wind.



WHO YOU GONNA CALL? In den späteren Levels rechnen Ihnen die Ghostbreaker das Leben schwer.



UNHEIMLICH Auch wenn die Menschenzinsen Geist noch gar nicht sehen, spüren sie bereits seine unangenehme Gegenwart.

lisierte Geister durchbringen müssen, sondern auch die Kräfte der paranormalen Persönlichkeiten je nach Gruselgrad unterschiedliche Mengen des grünen Goldes verschlingen, sollten Sie so schnell wie möglich für Nachschub sorgen. Auffüllen können Sie Ihre Vorräte durch das Erschrecken der Sterblichen – einen besonders dicken Nachschlag gibt es für jeden Menschen, den Sie gänzlich vertreiben konnten.

## Planung ist Pflicht

Die Auswahl Ihrer Spuktruppe sollten Sie dabei stets von den Gegebenheiten des jeweiligen Einsatzortes abhängig machen. Die 23 verschiedenen Geistertypen brauchen nämlich bestimmte „Fesseln“ – das sind Objekte, die als Bindeglied zur Welt der Lebenden fungieren. Elementargeister etwa benötigen Objekte, die mit den Ele-

menten Erde, Feuer, Luft oder Wasser verbunden sind (etwa Blumentöpfe oder Waschbecken), Phantome emotional beladene Objekte wie beispielsweise ein Klavier und so weiter. Sind die ersten Wesen schließlich wohlbehalten eingetroffen, dürfen Sie loslegen. Am linken Bildschirmrand finden Sie eine Übersicht über Ihre Geister, auf der rechten Seite sind alle Sterblichen eingeblendet. Klicken Sie per Maus auf eines der Porträts, öffnen Sie ein Kontextmenü. Auf diese Art binden Sie Geister an Objekte, erteilen Befehle oder ziehen einzelne Spukgestalten wieder ab. Die Porträts der Menschen geben Aufschluss über mentale Verfassung und persönliche Ängste.

## Kleine Spielidee ganz groß

Vor einem Jahr wurde Ghost Master noch als eine Art Anti-Sims angekündigt. Glück-

licherweise beließen es die Macher jedoch nicht dabei, den Spieler in den 14 Missionen ziellos spukend auf arglose Bürger loszulassen. Neben dem Austreiben allen sterblichen Übels gilt es in den meisten Missionen, konkrete Aufträge zu lösen. So müssen Sie etwa in einem abgelegenen Wald drei Studenten zu einem Hexenbuch führen, damit diese einen besonders mächtigen Dämon für Sie beschwören – Ghost Master sind schließlich faul. Köpfchen ist ebenfalls gefragt, wenn Sie die in jeder Mission versteckten Bonusgeister befreien wollen, die noch immer an die Welt der Lebenden gefesselt sind. Im Auftrag „Séance-Fiction“ beispielsweise fristet das schwebende Gehirn Terrereyes ein höchst unbefriedigendes Dasein in einem Reagenzglas. Dank verschiedener Lösungswege haben Sie die

Wahl: Entweder Sie hexen einem Menschen Pech an den Hals, so dass der unfreiwillige Tollpatsch das Reagenzglas früher oder später umstößt. Oder Sie lassen ein Gespenst die Kinesis-Fähigkeit einsetzen. Dann fliegt alles durch die Luft, was nicht niet- und nagelfest ist – dabei geht dann auch das Reagenzglas zu Bruch.

## Die KI macht's

Ghost Master lässt sich keinem bestimmten Genre zuordnen. Setzen Sie das Spukn ein mal aus, erinnert das Spiel tatsächlich an Die Sims: Da kümmert sich die Dame des Hauses in der Küche brav ums Abendessen, die bierbäuchigen Männer sitzen vor dem Fernseher und die Tochter im Teenager-Alter brezelt sich im Badezimmer für die Studentenparty am Abend auf; die Charaktere brabbeln dabei übrigens ein

## Die Spuk-Elite

Knapp 50 Geister stehen in Ghost Master unter ihrem Kommando. Wir stellen Ihnen die Top 5 der Geisterwelt vor.

### PLATZ 1: FLASH JORDAN

**Typ:** Mahr

**BESONDERE FÄHIGKEIT:** Kann Menschen übernehmen und so durch Räume gleiten

**TODESURSACHE:** Die Reporterin versteckte sich im Sarg einer Mafiosi-Mutter – dummerweise stand der bereits im Krematorium.



### PLATZ 2: MAXINE FACTOR

**Typ:** Erscheinung

**BESONDERE FÄHIGKEIT:** Materialisiert sich kurzzeitig in einer grauenhaften Erscheinung

**TODESURSACHE:** Während einer Präsentation von Kosmetika wurde Maxine von einer alten Dame ein ganz spezieller Tee gereicht.



### PLATZ 3: WENDEL

**Typ:** Gespenst

**BESONDERE FÄHIGKEIT:** Verfolgt sein Opfer durch mehrere Räume, wenn es sein muss

**TODESURSACHE:** Als Mitglied einer Studentenverbindung muss man viele üble Scherze über sich ergehen lassen. Manche davon sind tödlich.



### PLATZ 4: SHIVERS

**Typ:** Phantom

**BESONDERE FÄHIGKEIT:** Bringt die persönlichen Ängste der Menschen ans Tageslicht

**TODESURSACHE:** Seine Angst vor Menschen besuchte ihn erst den Aufenthalt im Innenraum und dann den Tod. Doch selbst jetzt fürchtet er sich noch vor ihnen.

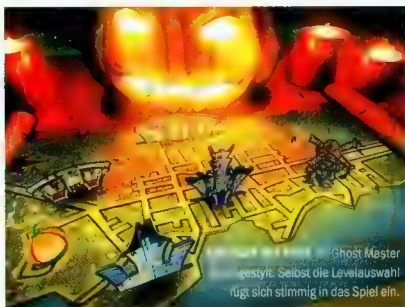


### PLATZ 5: ELECTROSPASM

**Typ:** Wraith

**BESONDERE FÄHIGKEIT:** Setzt elektrische Geräte und Menschen unter Starkstrom

**TODESURSACHE:** Er war der letzte Mörder, der im Gefängnis von Gravenille den Tod auf dem elektrischen Stuhl fand. Jetzt kommt er von dem Möbel nicht mehr los.



Ghost Master  
gestylt. Selbst die Levelauswahl  
rügt sich stummig in das Spiel ein.

ähnliches Kauderwelsch wie die Maxis-Vorbilder. Sind die Geister und Dämonen fleißig am Spuken, fühlt man sich als Anführer des Bösen am **Dungeon Keeper** erinnert. Da saust Mutis Sonntagsgeschirr durch die Küche, Wasser verwandelt sich in Blut und Angstschreie sind die schönste Belohnung. Eine **Prise Commandos** kommt hinzu, wenn Sie sich mit geschickter Kombination Ihrer Geister an die Lösung der Missionsziele machen. Das Spiel überlässt Ihnen jedoch zu keinem Zeitpunkt die komplette Kontrolle – in **Ghost Master** beeinflussen Sie den Spielablauf indirekt. Zwar dürfen Sie Ihre Geister platzieren, wo Sie wollen, doch ob diese letztendlich tun, was Sie anordnen, ist von vielen Faktoren abhängig – unter anderem vom

Zufall. Erst erfahrenen Wesen können Sie konkretere Befehle erteilen und so beispielsweise festlegen, dass eine der Fähigkeiten nicht angewandt werden soll oder nur eine bestimmte Person getötet wird. Nicht anders läuft die indirekte Beeinflussung der Menschen ab. Durch Hitze- oder Kältezauber lassen diese sich theoretisch zu gewissen Aktionen bewegen oder mithilfe manches Zaubers anlocken, ob aber letztendlich das gewünschte Resultat eintritt, bestimmt ebenfalls Gvater Zufall.

### Die dunkle Seite

Diese Zufallsabhängigkeit ist zusammen mit der recht knappen Spieldauer von gerade einmal zehn Stunden auch einer der größten Kritikpunkte

## So spielt sich Ghost Master

Anhand der Mission „Blair Whisp Project“ zeigen wir Ihnen den Ablauf eines missionsbasierten Ghost-Master-Einsatzes. Ihre Aufgabe lautet es, ein dreiköpfiges Filmteam zu einer heruntergekommenen Hütte zu lotsen.



Wie vor jeder Mission wählen Sie auch hier das Ihrer Meinung nach geeignete Team für den Job aus oder lassen die Auswahl durch das Programm treffen – eine Variante, die jedoch nie zu einem wirklich optimalen Team führt.



Dank eines Mutsaubers trauen sich die Landratten jetzt über den Fluss. Mithilfe des Sirengesangs locken wir sie auf eine kleine Insel und befreien hier einen Gelat, indem wir den Sterblichen sein Angesicht zeigen.



Dieser Abgrund stellt die letzte Hürde dar. Mithilfe eines Erd-Elementargeistes erzeugen wir ein gewaltiges Erdbeben, das den maroden Baum entwurzelt. Dieser dient als Brücke für die Studenten, die nun am Ziel sind.





BE A STAR



www.  sharkoon.com  
the original





## TESTCENTER

### Inhalt & Features

- 14 Levels
- 47 Geister
- 2 verstärkte Bonusgeister
- 130 Fähigkeiten
- Eigens programmierte 3D-Engine
- Intuitive Steuerung
- Innovativer Genremix

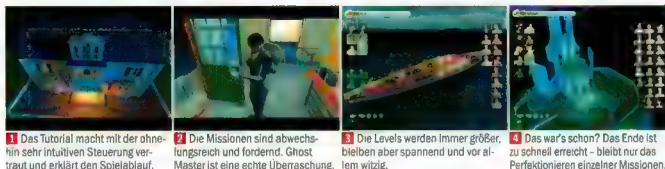
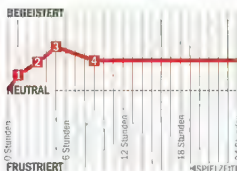
### Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit Taktik
Vergleichbare Spiele:	Die Sims, Dungeon Keeper 1 und 2, Commandos 1 und 2
Entwickler:	Sick Puppies
Vom gleichen Entwickler:	Pipemania 3D
Publisher:	Vivendo Universal
Adresse des Publishers:	Pau-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	0180-50074353 (€ 0,12/Min.)
Offizielle Website:	http://www.ghostmaster.com
Website des Publishers:	http://www.universalinteractive.de
Website des Entwicklers:	http://www.empireinteractive.com
Beste Fansite:	http://www.ghostmaster.net
Telefon-Hotline (Kosten):	0711-620 31 213 (€ 0,12/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	Erdlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 54,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	10 Stunden

### Im Wettbewerb

	Die Sims	Commandos 2	Ghost Master	Pro & Contra
<b>GRAFIK</b>	75	87	85	<ul style="list-style-type: none"> <li>Detailverfehlte Levels</li> <li>Unterschiedliche Settings</li> <li>Karge Texturen</li> <li>Trübe Benutzeroberfläche</li> </ul>
Detailreichtum Spielwelt	74	94	84	
Detailreichtum Objekte	72	81	72	
Vielfalt der Spielwelt	94	84	82	
Animation der Objekte	59	82	80	
Effizienz	41	75	89	
<b>SOUND</b>	60	79	84	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gemilde Gruselmusik</li> <li>Moderigere deutsche Sprachausgabe</li> <li>Schwache Soundeffekte</li> </ul>
Musik	62	78	80	
Soundeffekte	65	70	76	
Stimmen/Kommentar	77	82	80	
<b>STEUERUNG</b>	78	77	83	<ul style="list-style-type: none"> <li>Intuitive Steuerung</li> <li>Geister lassen sich oftmals schwer im Bildschirm zu auswählen</li> </ul>
Bewegungskomfort/Navigation	73	71	79	
Präzision der Steuerung	84	80	76	
Übersichtlichkeit/Perspektive	79	82	80	
<b>ATMOSPHÄRE</b>	62	80	85	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perfekt durchgestylt</li> <li>Viele Ansätze ungenutzte auf Horror-Film</li> </ul>
Spannung/Überraschungen	70	80	74	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	75	79	80	
Szenario/Dialoge/Kommentare	40	75	83	
Inszenierung	51	80	90	
<b>SPIELDESIGN</b>	79	85	83	<ul style="list-style-type: none"> <li>Innovative Spielwelt</li> <li>Ansprechendes Rätsel</li> <li>Offenes Spiel-Design</li> <li>Kein Sprechen während der Missionen möglich</li> </ul>
Komplexität, Spieldiefe	78	80	77	
Einstieg für Neueinsteiger	59	65	72	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	74	75	76	
Verhalten der Computergegner	84	80	82	
Innovation	96	70	86	
<b>MEHRSPIELERMODUS</b>	-	89	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kein Mehrspielermodus vorhanden</li> </ul>
Abwärtsspiel der Spielmodi	-	30	-	
Interaktion mit M.M./Gegenspieler	-	40	-	
Einstellungsmöglichkeiten	-	30	-	
<b>TEST-AUSGABE:</b>	PGC 03/00	PGC 10/01	PGC 08/03	
<b>WERTUNG:</b>	90	90	83	<ul style="list-style-type: none"> <li>WAS IST WAS?</li> <li>Schwächer als die Vergleichsspiele</li> <li>Besser als die Vergleichsspiele</li> </ul>

### Motivationskurve



- Das Tutorial macht mit der ohnehin sehr intuitiven Steuerung vertraut und erklärt den Spielablauf.
- Die Missionen sind abwechslungsreich und fordernd. Ghost Master ist eine echte Überraschung.
- Die Levels werden immer größer, bleiben aber spannend und vor allem witzig.
- Was war's schon? Das Ende ist so schnell erreicht - bleibt nur das Perfektionieren einzelner Missionen.

### Leistungs-Check

	WAS IST WAS?	Technisch ungenügend	Unzureichend	Mäßig	Optimal
<b>PROZESSOR</b>					
<b>MINIMALE DETAILS</b>	500 MHz	1000	1800	2500	3000
<b>MITTLERE DETAILS</b>	500 MHz	1000	1800	2500	3000
<b>MAXIMALE DETAILS</b>	500 MHz	1000	1800	2500	3000
<b>RAM</b>					
<b>MINIMALE DETAILS</b>	128 MB				
<b>MITTLERE DETAILS</b>	256 MB				
<b>MAXIMALE DETAILS</b>	512 MB				
<b>GRAFIKKARTE</b>					
<b>800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE</b>	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4	
<b>1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE</b>	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4		
<b>1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE</b>	KLASSE 1	KLASSE 3	KLASSE 4		

Der Prozessor gibt in Ghost Master sprichwörtlich den Takt an, zu dem Ihre Geister tanzen. Eine CPU mit 1,4 GHz schafft circa 30 fps mit maximalen Details, allerdings kann die Framerate in aufwendig gestalteten Levels wie beispielsweise „Dead Fellas“ auch schon mal auf 15 fps fallen. Da es in Ghost Master insgesamt nicht allzu hektisch zugeht und man beim Drehen und Zoomen der Kamera ausreichend Zeit hat, lässt sich Ghost Master aber auch mit deutlich weniger als 1.400 MHz ordentlich spielen.

Solange man bei älteren Grafikkarten wie GeForce 2 MX keine überzogenen Auflösungen à la 1.600x1.200 Pixel einstellt, spielt die Leistung des 3D-Beschleunigers so gut wie keine Rolle. Ab einer GeForce 2 Ti sollten Sie den Schieberegler für die Auflösung auf 1.024x768 oder mehr setzen. Für schnellere Grafikkarten empfehlen wir ebenfalls 1.024x768 Pixel, allerdings mit aktivierter Kantenglättung und ansonsten Filter – dadurch erhöht sich die Bildqualität in Ghost Master ganz erheblich.

128 MByte RAM sind für Ghost Master die absolute Untergrenze, ab 256 MByte läuft das Spiel aber flüssiger und ohne störende Ruckler aufgrund von Nachladevorgängen.







# Heaven & Hell

**IDYLLE** Während die „guten“ Siedlungen von saftigem Grün, zuckersüßen Vögeln und summenden Bienen umgeben sind, herrscht in den „bösen“ Dörfern Finsternis und Verwerflichkeit.



**Himmliche Zustände oder Hölle auf Erden?** Es liegt an Ihnen, Ihr Volk zum Glauben zu führen.

**ZWANGSTAUF** Geschützt vom Prügel-Priester Hauiliab, versucht unser Prophet, Anhänger der dunklen Seite der Macht mit kleinen Wundern zu beeindrucken.

**U**nd siehe, da war ein Volk lechzend nach dem Herrn ... So ähnlich könnte die Bibelgeschichte von **Heaven & Hell** beginnen. Das Aufbau-Strategiespiel versetzt Sie in ein heidnisches Stammesreich, dessen Bewohner Sie zum richtigen Glauben bekehren sollen. Dazu schicken Sie Ihren Propheten aus, der den Barbaren mit kleinen Wundern wie Regenbogen oder Engelserscheinungen so lange imponiert, bis sie für seine Predig-

ten empfänglich, getauft und in die Religionsgemeinschaft aufgenommen werden. Je mehr Anhänger Sie finden, desto mehr Glaubensenergie strömt in die göttlichen Kassen und desto mehr Wunder können Ihre Priester wirken. Dummerweise macht Ihnen ein zweiter Himmelsfürst die Untertanen streitig und versucht seinerseits, die Heiden zu bekehren. Um die bösen Missionare aufzuhalten, steht Ihnen ein Kampfmönch zur Seite, der mit

besonders fanatischen Gefolgsgeluten ins Gefecht zieht. Neben den beiden erwähnten dirigieren Sie im Spielverlauf fünf weitere Spezialpropheten, etwa einen Klerusagenten, der gegnerischen Gemeinden Glauben absaugt. So entbrennt ein erbitterter Kampf um die Seelen der Menschen, der sich über sieben Missionen hinzieht; danach stehen Ihnen auf der dunklen Seite der Macht abermals sieben ähnliche Aufträge bevor.

RÜDIGER STEIDLE

## MEINUNG

RÜDIGER STEIDLE



Spielspaß braucht keine 185 Truppentypen.

**Heaven & Hell** ist eines dieser Spiele, von denen ich nicht genau sagen kann, warum sie mir so viel Spaß machen. Denn eigentlich gibt das Spielprinzip nicht viel her: Ich schicke meinen Priester aus, der beeindruckt mit seinem himmlischen Klobimb ein paar leichtgläubige Eingeborene und schon hat die einzig wahre Religion – meine – wieder ein paar Jünger mehr. Und das Mission für Mission von neuem. Nur die leicht abweichenden Aufträge und die Sondereinsatz-Propheten bringen etwas Abwechslung ins Einerlei. Und trotzdem: Wer wie **Ich Die Siedler** mag oder **Molyneux' Götterspiele à la Populous** oder **Black & White**, wird in den Glaubenskriegen von **Heaven & Hell** garantiert mit Freude mitmischen – zumindest für ein, zwei Wochenenden, denn dann hat man alles gesehen. Tipp: Demo (auf PC Games 07/03) ausprobieren!

## TESTURTEIL

**Heaven & Hell**

<b>ENTWICKLER</b>	<b>ANBIETER</b>
Edget/Med Cat	CDV
<b>PREIS</b>	<b>TERMIN</b>
Ca. € 45,-	Endlich
<b>USK</b>	<b>SPRACHE</b>
Ab 12 Jahren	Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b>	<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b>
Einsteiger, Fortgeschrittene	Ersteiger: Zwei Stufen
<b>MEHRSPIELER</b>	
Einzel-PC: 1	Netzwerk: 2
Internet: 2	1 Sp./Packung

## TESTCENTER

Prozessor in Megahertz:

300 500 700

Arbeitsspeicher:

32 MB 64 MB 128 MB 256 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Vulkan 1 Vulkan 2 Vulkan 3 Vulkan 4

## PRO & CONTRA

- Simplex, witziges Spielprinzip
- Gut ausbalanciert
- Augenzwinkernde Güte und Böse
- Mangelnde Massens-Verleite
- Bedienung teils unverständlich

## GRAFIK

69%

68%

61%

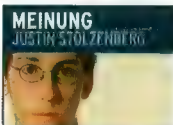
60%

77%

62%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLACK & WHITE** oder **DIE SIEDLER 4** mochten.





**MEINUNG**  
JUSTIN STOLZENBERG

Spieltiefe, wo bist du? Kaum Finanzmanagement, man ist größtenteils Sportdirektor.

Dreimal hat sich Cyanide schon an der Radsport-Thematik versucht, dreimal kam nur Durchschnitt dabei raus. Schuld sind mal wieder die lieblose Aufmachung (sehr karge Menüs, detaillierte Grafik während der Rennen) und die mangelnde Spieltiefe. Im Grunde ist man nämlich fast nur mit den Taktikeinstellungen während der Rennen beschäftigt - Finanzen und Kadernmanagement erledigt man in wenigen Minuten nebenbei. Fußballmanager-Erfahrung werden gadenlos unterfordert, aber auch Wisim-Einsteiger finden genügend deutlich bessere Alternativen im Genre.

## Mal mehr als nur Zuschauer bei der Tour de France sein - ein Traum, der mit Radsportmanager Wirklichkeit wird.

**D**as „Manager“ im Titel von Cyanides dritter Radsport-Simulation ist eigentlich fehl am Platz - „Teamchef“ oder „Trainer“ würde besser passen. Denn das Hauptaugenmerk liegt auf sportlichen Belangen, während das Finanzmanagement eher nettes Beiwerk und im Vergleich zu Genre-Kollegen wie dem Fußballmanager 2003 enorm vereinfacht wurde. In vier Modi treten Sie mit einem von 40 Originalteams an: Entweder geht es im Rundfahrt-, Etappen- und Klassiker-Modus in Einzel-Events zur Sache oder im Karriere-Modus über mehrere Saisons. Da-

bei nehmen Sie während des Wettkampfs über ein einfaches Menü Einfluss auf Ihre Schützlinge: Sie können die Teamtaktik (beispielsweise Führungsarbeit) nach Belieben auf die Bedingungen abstimmen, die Versorgung der Fahrer regeln (etwa Trinkflaschen) oder die Manöver der einzelnen Athleten festlegen (Sprint, Angriff auf die Spitze, Einsatz und so weiter). Zusätzlich erarbeiten Sie Trainingspläne, beispielsweise um die Sprintfähigkeit Ihrer Schützlinge zu verbessern, oder stellen - zulasten Ihrer Teamkasse - computergesteuerte Trainer ein.

JUSTIN STOLZENBERG

### TESTURTEIL Radsportmanager 03-04

**ENTWICKLER**  
Cyanide

**PREIS**  
Ca. € 40,-

**USK**  
Unbeschränkt

**ANBIETER**  
DTP

**TERMIN**  
Erschienen

**SPRACHE**  
Deutsch

**ZIELGRUPPE**  
Enthusiast, Fortgeschrittene

**SCHWIERIGKEITSGRAD**  
Erstbisher: Vier Stufen

**MINDESPREIS**  
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4  
Internet: 4 1 Sp/Packung

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz:

450 600 750

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Graphik-Chip Klassen:

Nvidia 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

**PRO & CONTRA**

- Authentische Teams und Fahrer
- Teammanagement im Rennen
- Kein Tutorial
- Unpersönliche Repräsentation
- Finanz-Part sehr vereinfacht

**GRAFIK** ☒ 42%

**SOUND** ☒ 52%

**STEUERUNG** ☒ 85%

**ATMOSPHÄRE** ☒ 80%

**SPIELDESIGN** ☒ 61%

**MEHRSPISLER** ☒ 55%

(Deutscher Spiel-Kritik-Preis 2003: wertvollster PC-Spiel, FAIRPLAY CYCLING MANAGER 2, 1. Platz FUßBALLMANAGER 2003)

**OkaySoft service**

- Vorbestellservice
- 15-45 Sofortversand
- cut / uncut - Info
- OkaySoft online
- 18er Bereich
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- ohne Cookies
- OkaySoft mail
- Auftragsbestätigung
- Versandbestätigung
- Termin - Infos
- Track & Trace

**OKAYSOFT**

SPIELE-VERSAND M.T.V.

**ALLE Spiele für volljährige online im gesicherten Bereich ab 18 Jahren:**

**www.okaysoft.de**

**14 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK**

Tel. 09674-1279 Fax - 1294

92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

**USK**

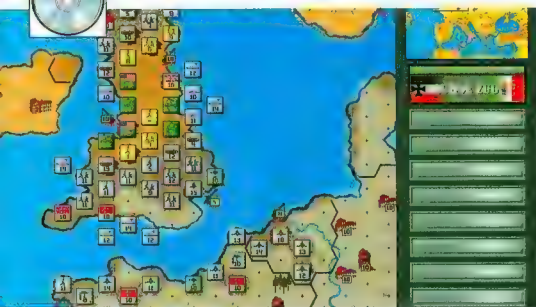
**NICHT geeignet unter 18 Jahren**

**18 Jahren:**

**www.okaysoft.de**

**www.OKAYSOFT.de**

# Strategic Command



**INVASION** Nach der Landung bei London steht das Empire kurz vor dem Kollaps.

**Der Zweite Weltkrieg.** Europa ist geteilt in Achsenmächte und Alliierte. Und in Hexfelder.

**L**ange Zeit nur im Internet erhältlich ist Strategic Command nun grafisch aufpoliert und eingedeutscht auch in den Händlerregalen zu finden. Offenbar waren die Macher große Fans des fast vergessenenSSI-Klassikers Clash of Steel, denn die beiden Runden-Strategiespiele gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Als Anführer der Sowjets,

Alliierten oder Achsenmächte sollen Sie Ihr Bündnis im Zweiten Weltkrieg zum Sieg führen. Dazu schieben Sie Armeen, Flottenverbände und Luftstreitkräfte über eine Hexfeldkarte, attackieren feindliche Stellungen, sorgen für Nachschub und erforschen modernes Kriegsgeschehen. Anders als die Konkurrenten Civilization oder Hearts of Iron glänzt Strategic Command nicht mit einem umfangreichen Aufbauteil, einem weit verzweigten Technologiebaum oder diplomatischen Optionen, ist dafür aber auch wesentlich schneller zu erlernen. Wer auf große strategische Vielfalt zugunsten einfacher Bedienung verzichten kann und sich an der Grafik nicht stört, die auch nach der Überarbeitung den Charme eines Sharewareprogramms der frühen 90er-Jahre versprüht, bekommt ein kurzweiliges Runden-Strategiespiel, das vor allem auch im Mehrspielermodus Spaß macht.

RODGER STEIDLE

## TESTURTEIL Strategic Command

ENTWICKLER	ANBIETER
Fury Software	Most Wanted Games
PREIS	TERMIN
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	
Profs	
SCHWIERIGKEITSGRAD	
Einstufiger Fünf-Stufen	
MITWIESELER	
Einzel: PC: 2	Netzwerk: 2
Internet: 2	2 Sp./Packung

TESTCENTER	60
Prozessor in Megahertz:	
Arbeitsspeicher:	
Grafik-Chip-Klassen:	
Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4	

### PRO & CONTRA

- Einsteige Bedienung
- Variabler Kampagnenverlauf
- Forschungsmodell sehr simpel
- Auch Wirtschaft stark vereinfacht
- Keine diplomatischen Optionen

GRAFIK	■■■■■	20%
SOUND	■■■■■	21%
STEUERUNG	■■■■■	17%
ATMOSPHÄRE	■■■■■	12%
SPIELDESIGN	■■■■■	5%
MEHRSPIELER	■■■■■	70%

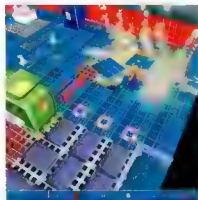
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie HEARTS OF IRON oder COMBAT MISSION 2 mochten.



# Bomba

**B**omba“, das klingt nach rasanten, kurzweiligen Action-Spektakeln wie Bomberman oder Bomberfun, doch der Name trügt leider. Denn hier kommt es weniger auf flinke Finger an als auf einen kühlen Kopf. Sie steuern den lange ausgemusterten Spielzeugroboter „Bomba“ und sollen die Fabrik seines Herstellers vor Eindringlingen beschützen. Zu diesem Zweck müssen in insgesamt 61 Levels Bomben und Dynamit in der richtigen Reihenfolge gesprengt werden. Unnötig erschwert wird das Austüfeln der richtigen Taktik durch die sehr häufig unübersichtliche isometrische Perspektive: Es wird stets nur ein Ausschnitt des Spielfeldes gezeigt, nie die ganze Fläche. Optisch und spielerisch sehr eintönig, lediglich notorische Denksportler dürften an Bomba ihre Freude haben.

JUSTIN STOLZENBERG



**SPARTANISCH** Sterile Optik, kaum Variation im Spielablauf – nichts für Anspruchsvolle.

## TESTURTEIL Bomba

<b>Bomba</b>	
<b>ENTWICKLER</b>	<b>ANBIETER</b>
Solid Games	Pepper Games
<b>PREIS</b>	<b>TERMIN</b>
Ca. € 10,-	Erhältlich
<b>USK</b>	<b>SPRACHE</b>
Ab 6 Jahren	Deutsch
<b>GRAFIK</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>32%</div>
<b>SOUND</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>30%</div>
<b>STEUERUNG</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>42%</div>
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>25%</div>
<b>SPIELDESIGN</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>34%</div>
<b>MEHRSPIELER</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>0%</div>

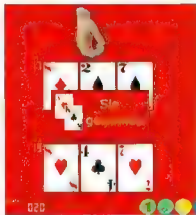
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BOMBERFUN oder SWING! mochten.

38

# Premium Kartenspielsammlung

**M**it Premium hat diese Spielsammlung wenig zu tun. Zwar sind ganze 15 verschiedene Karten- und Brettspielumsetzungen enthalten (von Blackjack über Mau-Mau bis Sammler 4), für die Qualität dieser lieblos dahingeklatschten Machwerke müsste man allerdings eigentlich den Superlativ von „erbärmlich“ nochmals steigern. Optisch präsentiert sich die Collage schlechter als so manches Freeware-Produkt, zudem kommt gegen die Computergegner nicht mal der Hauch von Zocker-Atmosphäre auf. Einzige Daseinsberechtigung: Man lernt neue Kartenspiele für lange Abende mit Freunden. Völlig grandios ist übrigens auch, dass die Regeln nicht bei allen Spielen per Online-Hilfe erklärt werden, sondern lediglich als Word-Dokument beiliegen.

JUSTIN STOLZENBERG



**LIEBLOS** Eigene Ideen? Fehlentzwei! Gute Umsetzung? Nichts da!

## TESTURTEIL Premium Kartenspielsammlung

<b>ENTWICKLER</b> Enjoy	<b>ANBIETER</b> Modern Games
<b>PREIS</b> Ca. € 10,-	<b>TERMIN</b> Erhältlich
<b>USK</b> Unbeschränkt	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>GRAFIK</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>15%</div>
<b>SOUND</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>11%</div>
<b>STEUERUNG</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>37%</div>
<b>ATMOSPHÄRE</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>3%</div>
<b>SPIELDESIGN</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>9%</div>
<b>MEHRSPIELER</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>0%</div>

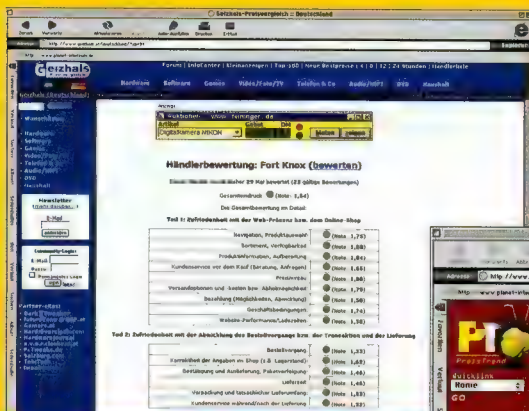
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ACE INTERNATIONAL oder SOLITAIR mochten.

19

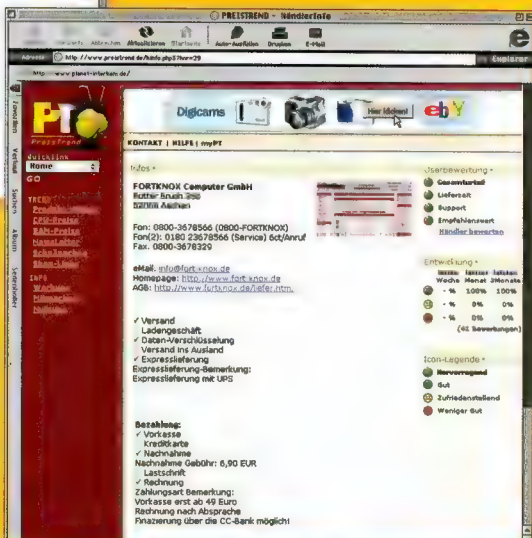


# Preis ist NICHTS – Service ist ALLES!

**FortKnox** – Serviceshopping für Preisbewusste!



**Profitieren Sie davon, wie ANDERE uns in den zwei bekanntesten Preisportalen bewerten!**



TOP 10		
61.000	Samsung 160GB V80 5.400 ugm SV1604N	116,00
57.000	Gehäuse ATX-Midtower Serrell 350W PFC	39,00
61.777	LG Electronics 17" CRT-Monitor 702B 70kHz Lochmaschine TC099	94,50
60.775	ASUS A7N8X/Deluxe/Gold 462	124,00
61.741	MSI 6570 K7N2Delta-L DDR 462	89,00
60.882	ASUS P4P800 Deluxe 478 SATA	145,00
62.143	neovo 19" LCD-Monitor K-19 TC099	579,00
61.844	Tyan Tachyon Radeon 9700Pro 128MB bulk	311,00
60.881	Elite (ECS) Desknote A907/A20 14" TFT	525,00
61.000	SONY DW-U10A DVD-RW/-R/+RW/+R Zx bulk	264,00

## LITEON



6579 Lite-On CD-Writer 10E 52"/74"/52" intern Kit

**56,-**

## SAMTRON



5810 Samsung 15" LCD Samtron S15 TC099

**279,-**

Der Computerhardware-Versand

**24h**  
shopping

**www.FortKnox.de**  
**COMPUTER GMBH**  
 Rotherbruch 28b, 52068 Aachen

**BESTELLTELEFON: 0800-3678566 • BESTELLFAX: 0800-3678329**

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr

24 Stunden täglich

E-MAIL: **info@fortknox.de**

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen nur € 4,50). Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 18.06.2003



# DisMissed

make my date

Die deutschen Folgen der drei ist-amer-zu-viel-Dating-Show.  
Montag 21:00 Uhr, Mittwoch 17:30 Uhr und Sonntag 17:30 Uhr.



# ACTION



## Enter the Matrix

**W**ie beim Kinostreifen *Matrix Reloaded* sind auch die Meinungen über das Spiel zum Film geteilt. Die einen loben die Atmosphäre, filmreife Prägeiszen und coole Zwischensequenzen, für andere ist *Enter the Matrix* nur ein weiteres Bei-

spiel für eine misslungene Lizenzproduktion. Wie man es auch sieht: *Enter the Matrix* führte wochenlang unangefochten die Bestsellerlisten fast aller Systeme an. Wir haben Spieler und Macher befragt.

### SECHS FRAGEN AN DEN EXPERTEN

„Für Matrix-Fans wird die Story immer am wichtigsten sein.“

**PC Games:** Ganz persönlich: Was war besser – Spie oder Film?

**Lockeband:** „Ganz persönlich fand ich den Film besser.“

**PC Games:** Ist es gelungen, Spiel und Film zu verknüpfen?

**Lockeband:** „Das Spiel gewährt weitere Einblicke in die Welt der Matrix und die Ideen der Wachowski-Brüder. Mir persönlich gefiel ihr Auftritt des Orakels sehr gut, das neue Rätsel aufwirft. Allerdings ist meiner Meinung nach das Spiel eher eine Erweiterung des Filmes, umgekehrt gibt es im Film kaum offensichtliche Hinweise auf das Spiel.“

**PC Games:** Die Story des Spiels ist ohne Filmenkenntnis stellenweise nur schwer nachvollziehbar. Hilft es dem Filmverständnis, das Spiel gespielt zu haben?

**Lockeband:** „Um *Matrix Reloaded* zu verstehen, ist es primär wichtig, den ersten Teil der Trilogie gesehen zu haben. Das Spiel bildet – ähnlich wie die *Animatrix*-Folgen – eine weitere Möglichkeit, in das Matrix-Universum einzutauchen und die Handlungen des Films quasi noch einmal zu erleben. Als Hilfe, den Film zu verstehen, würde ich es nicht einstufen.“

**PC Games:** Wie waren die Reaktionen der Matrix-Fans auf das Spiel zum Film?

**Lockeband:** „*Enter the Matrix* wurden von den



**TOBIAS LOCKEBAND** ist Webmaster von [www.inside-the-matrix.de](http://www.inside-the-matrix.de), der größten deutschen Matrix-Community.

Matrix-Fans – gemessen an den hohen Erwartungen – eher negativ aufgenommen. Aufgrund der hohen Entwicklungskosten haben sich viele vor allem eine bessere Grafik erhofft. Zudem wurde die kurze Spieldauer kritisiert.“

**PC Games:** Im Spiel besetzten Nio und Ghost die Hauptrollen, auf der Leinwand waren sie nur kurz zu sehen. Ist über die beiden Charaktere noch mehr bekannt? Waren sie interessant genug für größere Rollen?

**Lockeband:** „Ich denke, in beiden Charakteren steckt Potenzial. Vor allem Nio als ehemalige Freundin von Morpheus ist sehr interessant. Da ihr Charakter im Film zwischen zwei Wideoschirmen steht, aber natürlich stehen beide Charaktere im Schatten von Neo, Trinity und Morpheus.“

**PC Games:** Auch zum nächsten Teil der Trilogie soll es entsprechende Spiele geben, außerdem ist ein Online-Rollenspiel geplant. Welche Kriterien müssen diese Games erfüllen, um die Matrix-Fans zufrieden zu stellen?

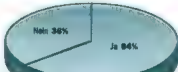
**Lockeband:** „Am wichtigsten für Matrix-Fans wird immer die Story sein. Mit dieser Lizenz ist es ein Balance-Akt. Ein echter Fan, welcher sich schon sehr intensiv mit der Philosophie des Matrix-Universums auseinander gesetzt hat, erwartet deutlich mehr von der Story als ein durchschnittlicher Spieler, der von einer philosophischen Handlung eher abgeschreckt werden würde. Auf der technischen Seite darf man bei Programmen, die unter so großen Zeitdruck entstehen, wohl keine revolutionären Effekte mehr erwarten. Dass sie „und laufen“ aber schon – was bei *Enter the Matrix* ja nicht überall der Fall war.“

### So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

<b>GRAFIK</b>	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3
<b>SOUND</b>	
Kommentare/Sprechausgabe	2
Musik	2
Soundeffekte	2
<b>SPIELDESIGN</b>	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einstellgefreundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	3-
Steuerung	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

### Würden Sie *Enter the Matrix* weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

### Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Kampf-Animationen
- 2. Zeitpauzen-Modus
- 3. Matrix-Atmosphäre
- 4. Zwischensequenzen
- 5. Zwei Lösungswege

- 6. Haktelige Steuerung
- 7. Geringe Spieldauer
- 8. Unzeitgemäße Grafik
- 9. Einige Bugs
- 10. Hoher Preis

### Die Meinung der PC-Games-Leser:

**DIRK SYDOW** (26), Angestellter aus Darmstadt: „Was ist nur mit *Matrix* los? 21 Jahre alt stehen sie für brillante, innovative Spielkonzepte und dem Verhalten sie ausgerechnet das *Matrix*-Spiel. Hier soll wohl einmal mehr die schnelle Mark, Pardon, Euro mit einer teurer eingekauften Lizenz gemacht werden. Für das Spiel blieb anscheinend kein Geld mehr übrig.“

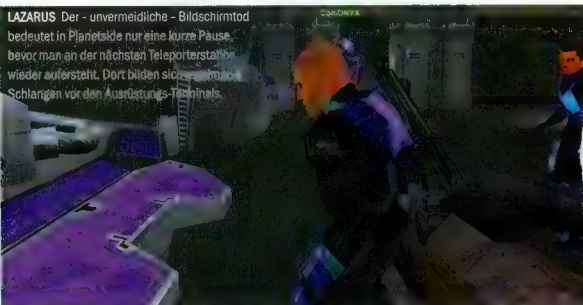
**BERND SCHÄFER** (Student), 21 aus Trier: „Dank seiner genialen Story, den exzellenten Videosequenzen und der guten Atmosphäre kann das Spiel zumindest so lange leasen, bis man mit einem der zwei Charaktere das Spiel durchgespielt hat. Ich war aber extrem gestört, dass der Spielverlauf kaum unterbrechbar ist. Es ist einfach zu schnell vorbei.“

**ADRIAN VOM BAUER** (Schüler), 13 aus Windsbach: „Das Spiel macht meiner Meinung nach wirklich Spaß. Es gibt einfach kein anderes Spiel, in dem man in Zeitlupe ein Rad schlagen kann, während man mit einer N16 auf Agenten losfährt. Das einzig, was mich wirklich gestört hat, war die zu kurze Spieldauer und die haktelige Steuerung der Fahrzeuge.“

**ALESSANDRO WENK** (18), Auszubildender aus Berlin: „Ich hatte mich sowohl auf den Film als auch auf das Spiel gefreut und beide haben mich enttäuscht. Man muss *Enter the Matrix* lassen, das das *Matrix*-Feeling gut überkommt, aber Spieldauer, Leveldesign und Grafik sind einfach ungenügend. Ich hoffe, dass das nächste Spiel und der nächste Film besser sind.“



**TIEFLIEGER** Neben diversen Panzerfahrzeugen gibt es auch wagnitzuge und Bomber, die gegen schwer verteidigte Ziele oft die Wendung im Schlachten.



**LAZARUS** Der - unvermeidliche - Bildschirm bedeutet in Planetside nur eine kurze Pause, bevor man an der nächsten Teleporterstation wieder aufersteht. Dort bilden sich manchmal Schlangen vor den Ausrüstungs-Terminals.



# Planetside



Auf dem fernen Planeten Auraxis ringen **hundert Krieger in Panzern, Gleitern und Kampfrobootern** um die Vorherrschaft. In keinem anderen Online-Actionspiel toben derart gigantische Massenschlachten.

**D**rei Fraktionen stehen im Wettbewerb: Die Terran Republic, das New Conglomerate und die Vanu Sovereignty. Nachdem Sie sich für eine Gruppe entschieden und das Aussehen Ihres Alter Ego festgelegt haben, finden Sie sich mit Ihrem frisch gebackenen Avatar auf der Heimatinsel Ihrer Partei wieder. Die kann – anders

als die anderen zehn Kontinente von Auraxis – nicht erobert werden und dient als sicherer Sammelplatz für die Kampfgruppen. Gerade für Rekruten ein großer Pluspunkt, denn so können sie sich ihre ersten Spuren im völlig ungefährlichen Trainingsprogramm verdienen. Wer sich dort an allen Waffen versucht und sämtliche Vehikel Probe

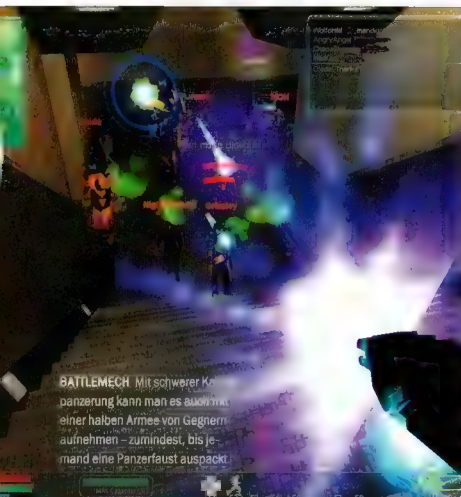
fährt, steigert seine Fähigkeiten zumindest so weit, dass er auf den echten Schlachtfeldern nicht mehr völlig chancenlos ist.

#### Lizenz zum Töten

Anders als die Kollegen der Rollenspielfraktion verzichtet Planetside auf umfangreiche Charakterwerte. Es gibt lediglich zwei Erfahrungskategorien:

Kampf und Kommando. Die erste legt fest, welche Ausrüstung Sie verwenden dürfen. Für jeden Levelaufstieg bekommen Sie Ausbildungspunkte gutgeschrieben, mit denen Sie Lizenzen erwerben können. So ist ein Pilotenschein für den schweren Jäger Reaver für fünf Punkte zu haben, Zugriff auf das Scharfschützengewehr gibt's für drei, eine Tarn-





**BATTLEMECH** Mit schwerer K... panzerung kann man es auch mit einer halben Armee von Gegnern aufnehmen – zumindest, bis je-mand eine Panzerfaust auspackt!



**SCHLACHTPLAN** Auf den Inseln befinden sich verschiedene Festungen, um die regelmäßig erbitterte Kämpfe entbrennen. Nur dort gibt es neue Fahrzeuge, Flugzeug und sämtliche Waffensysteme.

rüstung für vier Punkte in der zweiten Kategorie sammeln Kommandanten. Wer sich zum Anführer von Kampfgruppen aufschwings, kann beispielsweise auf Übersichtskarten Wegpunkte setzen und Angriffe koordinieren – bei Massenschlachten mit mehreren hundert Teilnehmern unverzichtbar.

#### Vereint zuschlagen

Teamwork heißt die Regel Nummer 1 bei **Planetside**. Nicht nur, weil viele Fahrzeuge erst mit einer großen Mannschaft ihre volle Schlagkraft entfalten. Im Schützenpanzer beispielsweise gibt ein Spieler

den Kurs vor, während zwei andere die Geschütztürme bedienen und eine Hand voll weiterer im Passagierabteil Platz nehmen. Teamwork zählt auch deshalb viel, weil sich die Online-Soldaten im Spielverlauf immer weiter spezialisieren. Da gibt es Sanitäter, die Verwundete heilen, Ingenieure, die Panzer reparieren, Pioniere, die Minen legen und Geschütztürme errichten, Hacker, die Türen zu feindlichen Festungen aufspüren, Panzerabwehrspezialisten, Scharfschützen und, und, und. In keinem anderen Online-Actionspiel werden so große Kriege geführt. RÜDIGER STEIDLE

#### MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Planetside vereint das Beste aus Battlefield 1942 und Tribes 2.

Planetside erfindet das Rad nicht neu. Eigentlich vermischst es nur die besten Eigenschaften von Tribes 2 und Battlefield 1942 mit einer riesigen, beständigen Online-Welt und einem Erfahrungssystem, das Langzeitmotivation garantiert. Es sind die Details, die mich begeistern. Sony und Ubi Soft haben wirklich an alles gedacht: flexible Menüführung, eingebaute Sprachfunktion, Instant-Action, die einen ohne Wartezeit direkt auf das Schlachtfeld teleportiert, ein dank Tutorials und großzügiger Verteilung von Erfahrungspunkten einfacher Einstieg ... Dazu kommt der für ein Online-Spiel erstaunlich problemlose Start. Es gab nur wenige Patches, fast keine Serverausfälle, Lags auch dank eigenem europäischen Server ebenfalls nur selten. An den beiden größten Minuspunkten – recht wenige Waffen und Fahrzeuge und manchmal chaotische Massenschlachten – wird bereits gearbeitet. Wenn dann auch noch die Grafik aufpoliert wird, bin ich restlos glücklich.

#### TESTURTEIL Planetside

**ENTWICKLER** Sony Online  
**ANBIETER** Ubi Soft  
**PREIS** Ca. € 45, € 12/Mon.  
**USK** Ab 16 Jahren  
**ZIELGRUPPE** Fortgeschrittene  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** Nicht einsteigerbar

**MEHRSPIELER**  
Internet-PC: 1 Netzwerk-  
Internet: ca. 4.000 1 Sp/ Packung

**TESTCENTER**  
Prozessor in Megahertz:

700 1400 2200

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

**PRO & CONTRA**

✓ Einfacher Einstieg

✓ Viele Spezialaktionen

✓ Durchdachtes Kommando-System

✓ Koordinierte Schlachten noch selten

✓ Mühsame Grafik, hohe Anforderungen

**GRAFIK** 78%

**SOUND** 77%

**STEUERUNG** 83%

**ATMOSPHÄRE** 81%

**SPIELDESIGN** 78%

**ENTZESPIELER** 76%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie Tribes 2 oder Battlefield 1942 mochten.

## Der Megaladen MUSIK PRODUKTIV

Fuggenstraße 6 · 49479 Ibbenbüren  
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 10<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> Uhr  
Sa. 10<sup>00</sup>-14<sup>00</sup> Uhr · länger Sa. 10<sup>00</sup>-16<sup>00</sup> Uhr

20000 Instrumente  
12 Fachabteilungen  
über 6000m² Verkaufsfläche

RECORDING & SYNTHESIZER

E-Mail: pcgames@musik-produktiv.de

#### TERRATEC PHASE 28

Begrenzte Aktion bis zum 31.07.2003:  
Statt € 269,- zahlst du Kunde bei Rückgabe einer alten SoundWandlerskarte, egal von welchem Hersteller, nur € 179,- für eine Terratec PHASE 28  
Ersparnis: satte € 90,- oder anders gesagt € 90,- für Eure alte Karte!

Features:

- 2 Eingänge
- 8 Ausgänge
- Midi Interface
- variabel nutzbare Digitale I/Os
- symmetrische 6,3mm Klinker-Anschlüsse
- Signalaufnahmen von bis zu 24-Bit/192 kHz

Best. Nr. 100003599

bei Austauschaktion statt 269,- nur 179,-

**Digital Audio System mit 8 analogen Ein/Ausgängen**  
24 bit, 96 kHz, MIDI I/O, 5.25" Mod. kaskadierbar  
Best. Nr. 5508009

statt 499,- nur unglaubliche 299,-



#### TERRATEC EWX 2496

Mit unserer meistverkauften Audiokarte!  
24 bit, 96 kHz, Stereo I/O,  
Digital-I/O, umfangreiche  
Softwareausstattung!  
Best. Nr. 5508016  
statt 259,-  
nur sensationelle 149,-



#### creamware Produkte zu

#### Sommer, Sonne! Special! Preisen!

Wer noch Mac-Sound in seine Computer-Tonkarte will für Creamware DSP Power!!! Durch die geballte Power der Sharp DSP's werden die mangelbehaftete High-End Plug-Ins berechnet. Somit wird ihr PC entlastet, und sie können die CPU für andere Plug-Ins nutzen. Schauen Sie selbst, was das richtige drinnen ist und nutzen Sie schon heute das Vorurteil, was Virtual Music Creamware Studio's in Power PC!!!

#### Noah Synthesizer

Best. Nr. 9118036 statt 2089,- nur 1549,-



#### Noah EX Synthesizer

Best. Nr. 9118035 statt 2669,- nur 1999,-

#### Luna 2

Best. Nr. 9118026 statt 579,- nur 339,-

#### Pulsar 2 Classic

Best. Nr. 9118017 statt 1159,- nur 859,-



#### M-Audio Revolution 7.1

Revolution 7.1 ist die ultimative PCI-Soundkarte für Ihren Computer. Spielen Sie DVD's und Ihre Musik mit Surround-Sound ab, lassen Sie Ihre Spiel realitäts klingend erklingen oder nehmen Sie Ihre eigene Musik auf. Audio-Ausgänge bis zu 24-Bit/192kHz.

Best. Nr. 100004315

139,-

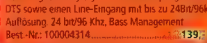


#### M-Audio Sonica Theater

Sonica Theater bietet über den USB-Anschluss 8 diskrete Analog-Ausgänge für 7.1 Surround-Sound, einen Digital-Ausgang für SPDIF, Dolby Digital und DTS sowie einen Line-In-Eingang mit bis zu 24-Bit/192kHz Auflösung, 24 bit/96 kHz, Bag Management

Best. Nr. 100004314

139,-



# Starsky & Hutch



**SPEZIALEREIGNIS**



**DRIVE IN SHOPPING**  
Die verfolgte Limousine flüchtet sich in ein Einkaufszentrum.

Erst 2004 feiert das Cop-Team sein Revival auf der Kinoleinwand.

**Auf PCs geben die beiden Serienhelden der 70er schon heute wieder Gas.**

**D**ie Fernsehserie **Starsky & Hutch** gehört wohl zu den besseren der in den 70er-Jahren so beliebten „Cop-Shows“ – ein Grund, sie ähnlich wie **Drei Engel für Charlie** als Kinofilm neu aufzulegen. Schon ein Jahr vor dem geplanten Starttermin kommt das Spiel zur Serie in den Handel, das sich auf den populärsten Teil des TV-Vorbilds konzentriert: die Verfolgungsjagden. Sie übernehmen darin Starskys Rolle und klemmen sich hinter Steuer des

feuerrot-weißen Ford Torino. Auf Knopfdruck feuert Partner Hutch aus dem Fenster auf flüchtige Verbrecher, denen Sie durch die Straßen von Los Angeles folgen. Mal sollen Sie einen Zeugen eskortieren, mal Bankräuber aufhalten, doch eines ist allen 19 Episoden gemein: Es wird geballert und gefröhrt, was Knarre und Wagen hergeben. Dabei müssen Sie ständig aufpassen, dass die Einschaltquoten nicht absacken: Punkte gibt es für spektakuläre Stunts, wenn Sie zum Beispiel

über einen Autotransporter springen oder auf zwei Rädern durch eine enge Gasse rasen, Abzüge, wenn Sie etwa auf dem Bürgersteig unschuldige Passanten in Gefahr bringen oder sich als schlechter Schütze erweisen. Nebenbei sammeln Sie Upgrade-Symbole auf, die die Reifenhaftung erhöhen, das Auto stärker beschleunigen lassen oder mehr Schaden verursachen. Zusammengehalten werden die Episoden von kurzen Comic-Zwischensequenzen.

RÜDIGER STEIDLE

## TESTURTEIL Starsky & Hutch

ENTWICKLER	ANBIETER
Empire Interactive	Vivendi Universal
PREIS	TERMIN
Ca. 45,-	Endlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch
ZIELGRUPPE	SCHWIERIGKEITSGRAD
Einsteiger, Fortgeschrittene	Nicht erspielbar: Mittel
MEHRSPIELER	Netzwerk:
Einzel-PC: 2	2 Sp./Packung
Internet:	

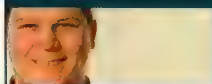
<b>TESTCENTER</b>	 Text, umfänglich	 Anzeigebildschirm
	 Unbenutzbar	 Optimal
<b>Prozessor in Megahertz:</b>		
		
500	600	1200
<b>Arbeitsspeicher:</b>		
		
128 MB	256 MB	512 MB 1024 MB

PRO & CONTRA
<input type="checkbox"/> Rasante Verfolgungsjagden
<input type="checkbox"/> Extrasystem und verstellbare Box
<input type="checkbox"/> Coole Stunts & Zeitlupe
<input type="checkbox"/> Balletta-Säule
<input type="checkbox"/> Immer gleicher Missionsauftrag

GRAFIK	7.9%
SOUND	8.1%
STEUERUNG	8.5%
ATMOSPHÄRE	7.1%
SPIELEDISIGN	7.2%
MEHRSPIELER	5.5%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GTA VICE CITY** oder **CRIMY TAG** mögen.

## MEINUNG RÜDIGER STEIDLE



Nicht nur für Starsky & Hutch-Jünger ein Riesenspaßvergnügen.

Okay, ich geb's zu: Ich habe **Starsky & Hutch** höchstens ein, zwei Mal gesehen und kann mich kaum noch daran erinnern. Was mich aber nicht daran hindert hat, mit den Computer-Alter-Egos der beiden eine Menge Spaß zu haben. Das liegt einerseits daran, dass man mit dem Ford Torino mit etwas Übung perfekt um Ecken schlidern kann und es in den belebten Straßen der Stadt massig Gelegenheiten gibt, seine Fahrkünste mit besonders coolen Tricks unter Beweis zu stellen. Andererseits daran, dass dank der vielen Boni und versteckten Extras wie neuen Autos das vergleichsweise beschränkte Spielprinzip so schnell nicht langweilig wird. Zwar bietet **GTA Vice City** fast genauso spannende Verfolgungsjagden und darüber hinaus viel mehr, **Starsky & Hutch** ist aber für den PS-Hunger zwischendurch genau das Richtige.



A woman with dark hair and bangs, wearing a black and white outfit, is the central figure of the poster. She is looking directly at the camera with a slight smile. The background is a dark blue with bright, glowing blue lines radiating outwards, creating a sense of energy and excitement.

# GC-GAMES CONVENTION 2003!

**Die weltgeilste Messe für Games & Software!  
Vom 21. - 24.08. in Leipzig.**

**Karten und Infos unter: [www.saturn.de](http://www.saturn.de) oder  
in ausgewählten Saturn-Märkten!**



# SATURN

**GEIZ IST GEIL!**



# The Hulk



**Gespaltene Persönlichkeit macht's möglich:** Ein hagerer Forscher wird zur rasenden Kampfmaschine.

**RÄTSELHAFT** 20 Sekunden Zeit hat man bei den häufigen Schießerätseln, um das Ziffern- und Buchstabengewirr zu sortieren.

**A** drett, intelligent, kultiviert – so könnte man den Wissenschaftler Dr. Bruce Banner knapp beschreiben. Jedenfalls solange er seine Gefühle im Griff hat, denn wenn die Emotionen hochkochen, mutiert er zum grünhäutigen Muskel-Monster „Hulk“. Während Sie in der Rolle von Bruce nur im Notfall Ihre Fäuste einsetzen und gelegentlich einfache Zahlenrätsel zu knacken haben, wird als Hulk deftig auf den Putz ge-

hauen. Egal ob Panzer, Mutanten, Soldaten, Cyborgs oder Geschütztürme, gegen die Schlagkombinationen und Gamma-Kräfte (kurz lähmende Schockwellen) des grünen Herkules haben die Gegner nicht mal zahlenmäßig deutlich überlegen eine Chance. Die Prügelsequenzen erinnern oft an Neos „Einer-gegen-Hundert-Kampf“ aus *Matrix: Reloaded*, so werden die Schergen in jeder Schwierigkeitsstufe durch die Luft geschleudert.

Leider vermisst man schon nach kurzer Spieldauer frische Ideen: Beinahe jede Auseinandersetzung verläuft nach gleichem Muster, lediglich die Duelle mit den ebenbürtigen Endgegnern bringen Abwechslung und Herausforderung. Zudem ist auch optisch Monotonie angesagt: Texturen und Architektur in den jeweils fünf- bis zehnminütigen Abschnitten ähneln sich wie ein Ei dem anderen – Gähnen garantiert.

JUSTIN STOLZENBERG

## MEINUNG



Nach der dreihundertsten eingestampften Soldatenhorde ist die Luft raus.

Ich fühle mich fast so gespalten wie Bruce Banner. Einerseits ist es witzig, mit unendlicher Kraft seiner Zerstörungswut freien Lauf zu lassen, andererseits ist die Halbwertszeit der Unterhaltung in diesem Fall kürzer als die vom radioaktiven Isotop PO-214. Denn nach der zweihundertsten zerschlagenen Wand oder der dreihundertsten eingestampften Soldatenhorde ist die Luft raus. Zudem wurde viel zu wenig aus der Doppel-Persönlichkeit gemacht: Die Schleichpassagen werden reglicher Spannung beraubt, weil die Gegner-KI zu schlecht ist, als dass man wirklich vorsichtig vorgehen müsste. Und in seiner mutierten Form wird man nicht einmal vor kleinere Probleme der Art „Ich muss einen alternativen Weg suchen, weil ich nicht durch den Tunnel passe“ gestellt. Freunde seichter Prügelspiel-Unterhaltung werden Hulk trotz allem ins Herz schließen, dafür garantieren gut gemachte Zwischensequenzen, effektreiche Grafik und eingängige Arcade-Steuerung.

## TESTURTEIL

The Hulk

ENTWICKLER	Universal Interact	ANBIETER	Vivendi Universal
PREIS	Ca. 64,-	TERMIN	Endlos
USK	Ab 12 Jahren	SPRACHE	Englisch
ZIELGRUPPE	Einsteiger, Fortgeschrittene	SCHWIERIGKEITSGRAD	Erststufe bis Experten
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk:	1 Sp./Packung

TESTCENTER	Prozessor in Megahertz	Arbeitsspeicher	Grafik-Chip-Klassen
700	850	100	Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA	
Aktionreich inszenierte Kämpfe	60%
Gut gemachte Zwischensequenzen	69%
Entzückendes Gameplay	72%
Einflussreiches Leveldesign	74%
Musikanteile	54%
Mehrspieler	-

GRAFIK	60%
SOUND	69%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHERE	74%
SPIELEDISIGN	54%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie X-MEN 2 oder VIRTUA FIGHTER (nachher)





PORTAL Dieser Mönch ist gerade in der Nähe des Chores. Startplatzes gespannt.



# Purge

Frischer Wind weht CS, Battlefield und Konsorten ins Gesicht: Purge vereint RPG- und Shooter-Elemente.

**M**agier mit Zaubersäbel gegen schwer bewaffneten Cyborg: Ein reichlich ungewöhnlich anmutendes Duell – in **Purge** allerdings normal. Jeder Spieler muss sich für eine der beiden Fraktionen „Order“ (Sci-Fi-Truppen) oder „Chosen“ (Fantasy-Einheiten) entscheiden, danach stehen sie vier Klassen (unter anderem Mönch, Cyborg, Magier, Elitesoldat) zur Verfügung. Zusätzlich muss Ihre Spielfigur mit sieben Attributen (etwa Intelligenz, Geschicklichkeit, Stärke, Energie) versehen werden. Die Besonderheit: Wie in Rollenspielen sammeln Sie im Kampfgeschene Erfahrung, mit der Sie diese Fähigkeiten verbessern können. Gespielt werden sechs verschiedene Modi: vom „Super War“ genannten Team-Deathmatch bis zu „Operations“, bei dem bestimmte Ziele auf der Map erledigt werden müssen. So interessant **Purge** auch klingt, hat es dennoch mit einigen Kinderkrankheiten zu kämpfen: Beispielsweise ist die Com-

munity (noch) winzig, weshalb nur selten ausreichend viele Spieler anzutreffen sind. Außerdem gibt es bislang noch keine europäischen Server – für Spieler ohne Standleitung inakzeptabel. JUSTIN STOLZENBERG

## TESTURTEIL

### Purge

**ENTWICKLER** Freeform  
**PREIS** Ca. € 40,-  
**USK** 16  
**SPRACHE** Englisch

**DELUKUPPE** Einziger, Fortgeschrittene, Profis

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Individual einstellbar

**MEHRSPiELER** Netzwerk: 64

**TESTCENTER** Einzel-PC: 1 Internet: 64

**Arbeitspeicher:** 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

**Größe:** 100 MB 200 MB 300 MB 400 MB

**PRO & CONTRA**

Umfangreiche Charakterentwicklung

Verschiedene Klassen

Selten genug Spieler online

Noch keine europäischen Server

Angst vor der Grafik

**GRAFIK** 72%

**SOUND** 75%

**STEUERUNG** 74%

**ATMOSPHÄRE** 78%

**SPELDESIGN** 79%

**ENDESPiELER** 72%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ENEMY TERRITORY** oder **COUNTER-STRIKE** mochten.

65

**WWW.GIGAHANDY.DE**

# POWER!!

FÜR DEIN HANDY

SO GEHT'S PER SMS:  
TIPPE DEN TEXT  
"PGH" UND DIE  
BESTELLMUMMER EIN  
UND SENDE DAS \*  
**84242** \*

Beispiel: PGH42041  
(Du bestellst: PGH Nr. 42041)  
DST:

NUTZE DIE DIREKTBESTELLUNG:  
**0190 862672**

BESTELLEN SCHWEIZ: 0900902325  
BESTELLEN OSTERREICH: 0900545406

**NEU**  
Vocaltones  
POLYPHONIE RINGTONES

- RINGTONES MIT GEMINT**
- 82110 RING DICH
  - 82111 HEARTBEAT
  - 82112 DU BIST DAS GRÖSSTE
  - 82113 ICH KENNE NICHTS
  - 82114 ANYPLACE, ANYTIME
  - 82115 PRETTY IN SCARLET
  - 82116 NOTHING'S GONNA STOP US
  - 82117 FOREVER AND FOR ALWAYS
  - 82118 ALLES WIRD GUT
  - 82119 BRING ME TO LIFE
  - 82120 NO ANGEL
  - 82121 RIDE OR DIE
  - 82122 IN DA CLUB (P)
  - 82123 YOU DRIVE ME CRAZY
  - 82124 TAKE ME TONIGHT
  - 82125 KA-CHING
  - 82126 ANYONE OF US
  - 82127 RUTH IS A DANCER
  - 82128 PRAY, PRAY, PRAY
  - 82129 DESCHANCE
  - 82130 WEEREND
  - 82131 WE HAVE A DREAM
  - 82132 ALLES WIRD GUT
  - 82133 CRY ME A RIVER
  - 82134 BEAUTIFUL
  - 82135 SHUT UP
  - 82136 YOU CAN'T STOP ME
  - 82137 HONOLULU SONG
  - 82138 ALL THE THINGS SHE SAID
  - 82139 STEVEN SOME
  - 82140 DREAMER
  - 82141 CLEANING OUT...
  - 82142 JENNY E. T. BUCK
  - 82143 DAS A-TEAM
  - 82144 SOUTH PARK
  - 82145 MISS MARPLE
  - 82146 PINK PANTER
  - 82147 ADAMS FAMILY
  - 82148 KNIGHT RIDER
  - 82149 DEUTSCHE HYMNE
  - 82150 CORRA II
  - 82151 ROCK, IMPOSSIBLE
  - 82152 PIPI LANGSTRUMPF
  - 82153 LÖWENZÄHN
  - 82154 INSEL M. 2 BERGEN
  - 82155 BACARDI FEELING
  - 82156 CAPTAIN JACK
  - 82157

- RINGTONES**
- FÜR MOBILE-HANDYS: DIE 4-STELLIGE BEST.-NR. FÜR SENDER-HANDYS: DIE 5-STELLIGE BEST.-NR.
- 82157 MOON SUNDAYS
  - 82158 TOP CHARTS
  - 82159 70789 RING DICH
  - 82160 70788 HEARTBEAT
  - 82161 70787 DU BIST DAS GRÖSSTE
  - 82162 70786 ICH KENNE NICHTS
  - 82163 70785 ANYPLACE, ANYTIME...
  - 82164 70784 PRETTY IN SCARLET
  - 82165 70783 NOTHING'S GONNA STOP US
  - 82166 70782 FOREVER AND FOR ALWAYS
  - 82167 70781 ALLES WIRD GUT
  - 82168 70780 BRING ME TO LIFE
  - 82169 70779 NO ANGEL
  - 82170 70778 RIDE OR DIE
  - 82171 70777 YOU DRIVE ME CRAZY
  - 82172 70776 TAKE ME TONIGHT
  - 82173 70775 KA-CHING
  - 82174 70774 ANYONE OF US
  - 82175 70773 RUTH IS A DANCER
  - 82176 70772 PRAY, PRAY, PRAY
  - 82177 70771 DESCHANCE
  - 82178 70770 WEEREND
  - 82179 70769 WE HAVE A RIVER
  - 82180 70768 BEAUTIFUL
  - 82181 70767 SHUT UP
  - 82182 70766 YOU CAN'T STOP ME
  - 82183 70765 HONOLULU SONG
  - 82184 70764 ALL THE THINGS SHE SAID
  - 82185 70763 STEVEN SOME
  - 82186 70762 DREAMER
  - 82187 70761 CLEANING OUT...
  - 82188 70760 JENNY E. T. BUCK
  - 82189 70759 DAS A-TEAM
  - 82190 70758 SOUTH PARK
  - 82191 70757 MISS MARPLE
  - 82192 70756 PINK PANTER
  - 82193 70755 ADAMS FAMILY
  - 82194 70754 KNIGHT RIDER
  - 82195 70753 DEUTSCHE HYMNE
  - 82196 70752 CORRA II
  - 82197 70751 ROCK, IMPOSSIBLE
  - 82198 70750 PIPI LANGSTRUMPF
  - 82199 70749 LÖWENZÄHN
  - 82200 70748 INSEL M. 2 BERGEN
  - 82201 70747 BACARDI FEELING
  - 82202 70746 CAPTAIN JACK
  - 82203 70745 AXEL F.

**Logo-Hits**

ALLEY HOPPER HIT 3110, 8110, 8111, 8112, 9110, 9111

**HERLEY STEIN** **CU HERBERT**

**5798** **5830**

\* Logos 1.99 Euro SMS, max. 2.99 Euro für 2 SMS (2x100 Zeichen) Vodafone (SMS)

**FARBIGE XXXL-PIX**

**DISPLAY-ANIMATIONS**

**VOLL STARK: SMS-PIXIES**

**DO+U**

5798 5830

**You  
are  
too  
intelligent  
for  
stupid  
TV.**

**Follow  
the** 





# ABENTEUER



**D**as Adventure-Genre dient hier als Grundlage für die Umsetzung der erfolgreichen TV-Serie von Erfolgsproduzent Jerry Bruckheimer (*Bad Boys*, *Pearl Harbor*, *Black Hawk Down*). Als Mitglied der Spurensicherung lösen Sie fünf Kriminalfälle. In dem Sie gesammelte Beweisstücke korrekt analysieren. Genau in

diesem Punkt spaltet der Titel die Gemüter – während die trockene Detektivarbeit vor allem Serienfans viel Spaß macht, fühlen sich viele Adventure-Fans unterfordert. Die recht kurze Spieldauer ist ein weiterer Kritikpunkt unserer Leser. Die dichte Serienatmosphäre kann dagegen durchweg gut an.

## VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

### „C.S.I. hebt sich im positiven Sinne von anderen Adventures ab.“

**PC Games:** Weshalb wurde C.S.I. nicht ähnlich dem *Akte X*-Adventure mit Filmsequenzen realisiert?

**Lehmann:** „Dem Produzenten des Spiels und seinem Entwicklungsteam schien der eingeschlagene Weg, die Story durch Dialoge des Spielers mit den einzelnen Figuren der Fernsehserie vorzutragen, stilistisch die beste Form zu sein. Es gibt ja im Spiel „Cutscenes“, die sich voll und ganz an die Machart der TV-Serie anlehnen. Hässliche Rückblicke, die Szenen zeigen, was im konkreten Fall wohl passiert sein könnte, oder auch die C.S.I.-typischen Kamerafahrten in den Körper des Opfers.“

**PC Games:** Ist C.S.I. mit einer Spielzeit von etwa fünf Stunden nicht etwas kurz geraten?

**Lehmann:** „Die Spieldauer relativiert sich, wenn man betrachtet, wer C.S.I. eigentlich spielt. Das sind User, die ihren Computer in der Regel nicht zum Spielen, sondern zum Arbeiten benutzen. Das ein oder andere Mal im Jahr wird der Computer dann für die gesamte Familie zum Spielgerät. Diese User werden für C.S.I. wesentlich mehr Zeit auf als die genannten fünf Stunden.“



KARSTEN LEHMANN ist PR-Manager bei Ubi Soft.

**PC Games:** C.S.I. ist ein lineares Spiel. Wäre die Ermittlungsarbeit nicht die ideale Grundlage für einen dynamischen Handlungsverlauf mit unterschiedlichen Lösungswegen gewesen?

**Lehmann:** „Für eine PC-Spiel-Umsetzung von C.S.I. gibt es sicherlich verschiedene Möglichkeiten. Einerseits darf man die Zielgruppe nicht vergessen. Andererseits spielt die Erzählstruktur der TV-Vorlage eine große Rolle. Auch wenn es hier um Ermittlungsarbeit geht, in der sich dynamische Handlungsstränge anbieten würden, so

passt dies jedoch nicht zur Fernsehserie. Hier werden in einigen Folgen zwar zwei Fälle parallel erzählt, aber selbst wenn des C.S.I.-Team um Gil Grissom bei der Arbeit in eine Sackgasse gerät, so wird die Story immer linear vorangetragen – und das Ermittlerteam macht sich an den nächsten Verdächtigen.“

**PC Games:** Warum wurde auf klassische Kombinationsrätsel verzichtet?

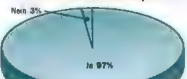
**Lehmann:** „Zugegeben, C.S.I. bedient sich einiger Elemente, die nicht unbedingt typisch für das Genre sind, die C.S.I. allerdings im positiven Sinne von anderen Adventures abheben. Nehmen wir zum Beispiel das Tutorial: Hier wird der Spieler mit dem High-tech-Equipment der Takt-Ermittler vertraut gemacht. Des geschieht auf eine Art und Weise, die es dem Spieler später erlaubt, die Fälle – wie ein Teammitglied von C.S.I. – selbstständig zu lösen. Genau diese Umsetzung hat den Geschmack der Spieler in den USA getroffen. Hier ist das PC-Spiel ein Top-5-Charterflug. Natürlich hat die TV-Serie dort einen sehr hohen Stellenwert.“

### So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

<b>GRAFIK</b>	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
<b>SOUND</b>	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Soundeffekte	2
Musik	3+
<b>SPIELEDISIGN</b>	
Steuerung	2+
Einstellgerfreundlichkeit	2+
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	4

Quelle: Umfrage unter 1000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

### Würden Sie C.S.I. weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1000 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

### Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Serien-Atmosphäre
- 2. Hübsche Grafik
- 3. Originalstimmen der Schauspielerei
- 4. Fallübergreifende Handlung
- 5. Detektivische Vorgehensweise

- 1. Gegenstände leicht zu übersehen
- 2. Zu hoher Preis
- 3. Keine echten Rätsel
- 4. Zu geringer Umfang
- 5. Teilweise unbrauchbare Tipps der Helfer

### Die Meinung der PC-Games-Leser:

CAROLINE BURKERT, Weidorf

„Endlich kann man sich einmal als wahrer Detektiv ausleben. Spuren sammeln, Beweise sehen und verwerfen und damit die Täter überführen. Ein etwas anderes Adventure, das sich aber keinesfalls verstecken muss. Es macht wirklich Spaß, die Fälle zu lösen, allerdings sind sie viel zu schnell vorbei.“

THOMAS SCHMIDT, Berlin

„C.S.I. ist ein netter Zeitvertreib für zwischendurch. Die Kriminalfälle sind spannend und glaubwürdig inszeniert, so dass die kriminalische Detektivarbeit wirklich Spaß macht. Außerdem wurde die Atmosphäre der Fernsehserie gekonnt eingefangen. Leider ist das Spiel etwas zu kurz geraten und zu schnell durchgespielt.“

MARC NÜKE, Wolf

„Es macht einen Heldenapart, mit forensischen Werkzeugen den Verbrechen langsam aber sicher auf die Spur zu kommen. Manchmal ist man sogar frustriert, wenn dem Hauptverdächtigen durch einen Gewerkschafts-Unschuld beschied wird. Man kommt sich wie ein Detektiv vor, der vor dem Fall seines Lebens steht.“

FLORIAN MEIER, Bonn

„C.S.I. ist mit einem Adventure kaum etwas gemeinsam. Anstatt echte Rätsel zu lösen und wirklich zu knobeln wird man zum Spurensuchen verdonnert und muss nur die richtigen Vorwörter auswählen. Für Fans von 3D-Adventures mag das ganz nett sein, für *Monkey Island*-Veteranen reicht das jedoch nicht aus.“



# Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzitz



**Zu eintönig, zu unpersönlich, zu textlastig** - Rollenspieler waren mit Neverwinter Nights nie restlos zufrieden.

**EFFEKTIVOLL** Die Zaubersprüche von Undernzitz gehören zu den schönsten der gesamten Fantasy-Welt.

**D**ie meisten Kritikpunkte bügelt das Add-on **Der Schatten von Undernzitz** aus: Die Story wird durch kürzere Texte erzählt, auf unwichtige Seiteninformationen wird verzichtet. Dennoch erschließt sich dem Spieler eine komplexe Welt, in der jeder der recht wenigen NPCs seine Aufgabe hat und dem Spieler nun das Gefühl gibt, im Mittelpunkt des Geschehens zu stehen. Dabei handelt es sich um eine der üblichen Fantasy-Geschichten: Als Zauberlehrling bekommt

man den Auftrag, sich in den Ruinen der vor langer Zeit abgestürzten, ehemals fliegenden Magierstadt Undernzitz umzusehen. Dabei kommt man flugs einem Komplott böser Mächte auf die Spur und gerät in die Pflicht, die Welt zu retten.

Wie auch im Hauptprogramm verläuft die Geschichte linear und erinnert an ein Adventure. Dieses Feature wird durch geskriptete Sequenzen noch betont: Beispielsweise steht der Spieler einem Heer von Bogenschützen gegenüber.

Anstatt nun im offenen Kampf das Leben zu riskieren, kann er auch die Tür des Schweinestalls öffnen und zusehen, wie die Tiere die Schützen vertreiben. Erfahrungspunkte gibt es für beide Herangehensweisen. Das Add-on in Zahlen: 50 Zaubersprüche, 30 neue Talente, fünf Klassen wie zum Beispiel Attentäter und Feuertänzer, 19 weitere Gegnertypen, drei weitere Grafiksets (Wüste, Ruinen, Schnee) und endlich Waffen, die großflächig Feuer, Säure oder Gift verteilen.

HARALD WAGNER

## MEINUNG HARALD WAGNER



Harte Gegner, interessante Aufträge und zahllose kleine Verbesserungen machen das Add-on zum Pflichtkauf.

Bioware dürfte jedes nennenswerte Manko des Hauptprogramms ausgeglichen haben. **Der Schatten von Undernzitz** spielt sich wesentlich flatter, der Spieler ist näher am Geschehen und Textwüsten sind kaum noch zu entdecken. Die Begleitpersonen haben endlich eigene Meinungen, Wünsche und Hinweise für das weitere Fortkommen, und auch auf deren Inventar hat man nun Zugriff. Wegen der dichten Hintergrundgeschichte macht der Einzelspielermodus von **Der Schatten von Undernzitz** in großen Teilen den Eindruck eines Adventures - Gothic 2-Fans werden dies zu schätzen wissen. Der Mehrspielermodus profitiert ebenfalls von dem Add-on, da die neuen Landschaften, Waffen und Gegner sowie ein Plot-Assistent dem Dungeon-Master zusätzliche Möglichkeiten für die einfache Erstellung unterhaltsamer Levels geben.

## TESTURTEIL SCHATTEN VON UDERNZIT

ENTWICKLER: Bioware

ANBIETER: Alan

PREIS: Ca. € 30,-

TERMIN: Endlich

USK: Ab 12 Jahren

SPRACHE: Deutsch

ZIELGRUPPE: Endgänger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD: Einzel-Story: Drei Stunden

MEHRSPISLER: Einzel-PC: 1

Internet: 64

Netzwerk: 64

1 Sp./Packung

TESTCENTER: 10 von 10 Punkten

Prozessor in Megahertz:

450 800 1.000

Arbeitsspeicher:

128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB

Grafik Chip-Klassen:

DirectX 2 DirectX 3 DirectX 4

PRO & CONTRA

Besser erzählte Story

Neue Zauber, Klassen etc.

Assistent für den Mehrspielermodus

Interaktive Begleiter

Bessere Story

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie BALDUR'S GATE 2 oder ICEWIND DALE mögen.





# Werde Manager des Jahres!

**Echte Fahrernamen**

**40 Teams**

**180 Kurse in 3D**

**30.000 Kilometer**

**5 verschiedene Modi**



**„TOUR DE FRANCE IM PC“** (Preis EXONER)



**RADSPORT  
MANAGER**  
2003-2004

[www.radsportmanager-game.de](http://www.radsportmanager-game.de)

**Ab 1. Juli  
im Handel!**



[www.radsportmanager-game.de](http://www.radsportmanager-game.de)



[www.dtp-ag.com](http://www.dtp-ag.com)



# Eve: The Second Genesis



**Wer schon immer zu den Sternen fliegen wollte, kann sich jetzt in einer riesigen Spielwelt austoben.**

**STEINE SAMMELN** Einen Großteil der Zeit verbringen Sie zu Beginn des Spiels mit dem Erzbau in Asteroidenfeldern.

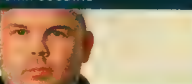
**E**ve: The Second Genesis spielt in einer fernen Zukunft, in der die Galaxie von Menschen erobert und erforscht wird. Sie übernehmen die Rolle eines Raumschiffkapitäns auf der Suche nach Ruhm, Geld und Macht. Als Händler können Sie Erze abbauen, Handel betreiben und sogar einen eigenen Konzern aufbauen. Oder Sie verdingen sich als Söldner respektive Pirat und verdienen Ihr Geld mit Kampfaufträgen, Begleitschutz-Missionen und Beutezügen. Wie bei Online-

Rollenspielen üblich, erstellen Sie bei Spielbeginn einen eigenen Charakter. Vier Rassen, fünf Charaktereigenschaften, die Art der Ausbildung und diverse Spezialfähigkeiten stehen zur Wahl, zudem dürfen Sie das äußere Erscheinungsbild Ihrer Spielfigur über zahlreiche Schalter und Schieberegler verändern. Anschließend wird Ihnen in einem Tutorial beigebracht, wie man das Einsteiger-Raumschiff fliegt, Erz abbaut und den Laser auf andere Schiffe respektive Mitspieler abfeuert. Danach sind Sie

auf sich alleine gestellt und können tun und lassen, was sie wollen. Die völlige Freiheit und enorme Komplexität von Eve: The Second Genesis ist gleichzeitig Fluch und Segen. Als Einzelgänger hat man wenig Überlebenschancen, da man jederzeit angegriffen und ausgeraubt werden kann. Auch der Level-Aufstieg ist extrem beschwerlich und mühsam. Erst wenn man sich mit anderen Spielern zusammenschließt und gemeinsam durch das All zieht, kommt sprichwörtlich Spaß ins Spiel.

DIRK GOODING

## MEINUNG



Wer Action sucht und auf Freelancer steht, ist bei Eve an der falschen Stelle!

Eve zieht mich magisch an und schreckt mich gleichzeitig ab. Ich liebe das Szenario, die völlige Freiheit und möchte irgendwann als gefürchteter Weltraumpirat mit einem riesigen Schlachtschiff durch die Galaxie düsen. Allerdings ist der Weg zu Ruhm und Ehre im Vergleich mit anderen Online-Rollenspielen, vor allem als Einzelgänger, viel schwieriger und mitunter auch langweiliger. Um aufzustiegen, benötige ich nämlich eine Menge Kohle und Zeit für das Training, so dass man gezwungen wird, sich irgendwann mit anderen zusammenzufinden. Wer kein geselliger Typ ist und auf schnelle Action steht, streicht Eve: The Second Genesis lieber von seiner Einkaufsliste. Das Spiel ist etwas für geduldige Typen, die eher auf 2001: Odyssee im Weltraum als auf Star Wars stehen.

## TESTURTEIL

Eve: The Second Genesis

ENTWICKLER CCP	ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 45,-	TERMIN Erfolgt
USK Ab 12 Jahren	SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Pilot	SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar Mittel
MEHRSPISLER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: 1 Sp./Packung

TESTCENTER Prozessor in Megahertz:	500	900	1.400
Arbeitsspeicher:	128 MB	256 MB	512 MB
Grafik-Chip-Klassen:	ATI Radeon 9700	NVIDIA GeForce 2	ATI Radeon 9800

PRO & CONTRA
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reizige Spielwelt</li> <li>Detaillierte 3D-Grafik</li> <li>Atmosphärischer Sound</li> <li>Stetle Lern- &amp; Motivationskurve</li> <li>Wenig Einfluss auf Kämpfe etc.</li> </ul>

GRAFIK	90%
SOUND	88%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	71%
EINZELSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ELITE oder ANARCHY ONLINE mochten.



# Das Mysterium von Zelenhgorm

Fans der **ausgestorbenen Cryo-Adventures** bekommen **Nachschub** – sogar mit Kurzweil und Humor.



**VERSCHWOMMEN** Über dieses düstere Meer schwamm das Schiff vor Arniks Häutur.



**KULTUREN KOLLIDIERTEN** Die beiden Nachbarn sind asiatisch geschnitten. Schweden.

**N**achdem Cryo Insolvenz anmelden musste, sah die Zukunft der Render-Adventures düster aus. Doch die Rettung ist da: Mit **Das Mysterium von Zelenhgorm** gibt es endlich wieder eines dieser Adventures, in dessen Standgrafiken Sie sich im Kreis drehen, nach oben und unten schauen, an Rädern kurbeln und Schalter umlegen. Wie in **Nautilus** oder **Atlantis** sind auch hier die Bilder verwachsen, die Rätsel „einfach“, „unlogisch“ oder „wirklich gut“ und die Bedienung gewohnt zäh. Im Gegensatz zu den Cryo-Produkten verzichtet **Zelenhgorm** aber auf eine esoterisch-philosophische Story und bedient sich einer lebhaft-

ten Fantasywelt. Diese wird mit echten Schauspielern und witzigen, erfreulich kurzen Dialogen in Szene gesetzt und erzählt die Geschichte von einem Außenseiter, vor dessen Haus eines Tages ein seltsames Schiff steht. Da dies den Nachbarn nicht geheuer ist, macht man sich schnellstens an die Aufklärung der Hintergründe. Die Story verteilt sich auf satte drei CDs, ist anfangs sehr kurzweilig – und letztendlich doch unbefriedigend. Denn **Das Mysterium von Zelenhgorm** ist der erste Teil einer Trilogie, so dass die Geschichte mitten in der Handlung aufhört und man kaum etwas über die Hauptfigur, die Spielwelt oder das Schiff erfährt. HARALD WAGNER

## TESTURTEIL MYSTERIUM VON ZELENHGORM

**ENTWICKLER** Melok  
**ANBIETER** Schand  
**PREIS** 129,-  
Ca. € 35,-  
**USK** 12  
Ab 12 Jahren  
**ZIELGRUPPE** Einzelspieler

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Nicht einstellbar; Mittel

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1  
Internet: 1 Sp./Packung

**TESTZENTRUM** 129,-  
Prozessor in Megahertz: 500  
Arbeitsspeicher: 128 MB  
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

**PRO & CONTRA**  
Interessante Spielwelt  
Aufwendige Realisierung  
Gelegentliche Abstürze  
Dünne Story  
Eigliche Blichschmerz

**GRAFIK** 3  
**SOUND** 3  
**STEUERUNG** 3  
**ATMOSPHÄRE** 3  
**SPIELEDISIGN** 3  
**MEHRSPIELER** 1

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **Das Geheimnis der Nautilus** oder **Atlantis 2** mochten.

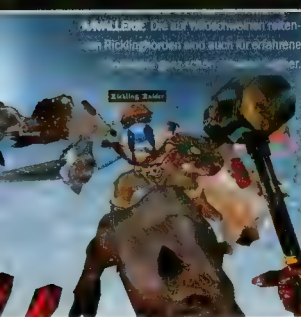
62

# Morrowind: Bloodmoon

Neue Insel, neue Abenteuer: Bloodmoon liefert **Nachschub für echte Helden.**



**RESISTENT** Werwölfe können nur mit Magie und Silberwaffen bekämpft werden – und nur bei Nacht nach Beute suchen.



**UNWALLERTE** Die zur Welt gehörenden reitenden Riddlinghorden sind auch für erfahrene Spieler eine Herausforderung.

**D**as zweite Add-on des Rollenspiels **Morrowind** macht vieles besser, was an **Tribunal** noch bemängelt wurde. So integriert sich die neue Insel Solstheim endlich in die Weltkarte, es gibt weitläufige Wälder, mehrere Siedlungen und vor allem kurze Wege. Insgesamt wirkt die Welt dicht und lebhaft, das Niveau eines **Gothic 2** wird jedoch nicht erreicht. Auf Solstheim hat der Spieler die Aufgaben, sich einer Werwolf-Invasion entgegenzustellen und beim Aufbau einer Bergbausiedlung zu helfen. In den insgesamt 20 Story- und Gilden-Quests sollen zwar wieder einmal Monster erschlagen und Personen begleitet werden, dank etlicher Rätsel und Hilfsmissionen ist **Bloodmoon** aber

weitaus abwechslungsreicher als **Tribunal** oder das Hauptprogramm. Die Quests eignen sich nur für erfahrene Charaktere, selbst der Aufenthalt auf Solstheim ist für Anfänger wegen der Wolfsrudel und Bären zu gefährlich. Das „Highlight“ von **Bloodmoon** ist die Möglichkeit, zum Werwolf mutieren zu können. Als solcher schleicht man des Nachts durch die Siedlungen Morrowinds und stiehlt seinen Blutdurst, tagsüber geht man einer geregelten Arbeit nach. Einige Quests sind speziell Werwölfen vorbehalten, im Großen und Ganzen macht das Dasein als Werwolf aber mehr Arbeit als Freude, da man kaum noch ausschlafen kann und sich jeden Morgen aufs Neue bekleiden muss. HARALD WAGNER

## TESTURTEIL Morrowind: Bloodmoon

**ENTWICKLER** Bethesda  
**ANBIETER** Ubi Soft  
**PREIS** 39,-  
Ca. € 35,-  
**USK** n.b.  
**ZIELGRUPPE** Profis

**SCHWIERIGKEITSGRAD** Individual einstellbar

**MEHRSPIELER** Einzel-PC: 1  
Internet: 1 Sp./Packung

**TESTZENTRUM** 39,-  
Prozessor in Megahertz: 500  
Arbeitsspeicher: 256 MB  
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

**PRO & CONTRA**  
Nahtlose Anbindung an Morrowind  
Anspruchsvolle Quests  
Hohe Quest- und Objektzahl  
Recht leiblose Welt  
Gelegentliche Programmabstürze

**GRAFIK** 4  
**SOUND** 4  
**STEUERUNG** 4  
**ATMOSPHÄRE** 4  
**SPIELEDISIGN** 4  
**MEHRSPIELER** 1

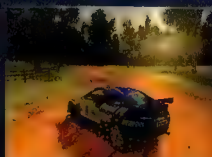
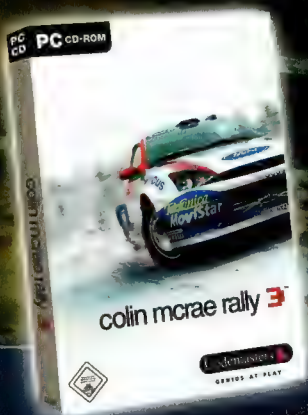
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NEUWINTER NIGHTS** oder **GOthic 2** mochten.

89

# colin mcrae rally 3™




JETZT PC AUFRÜSTEN!  
UM 300 PS.



In 100 Metern, 90° links.

Und ab zum nächsten Spiele-Händler. Nach den Erfolgen auf PS2 und Xbox erobert Colin McRae Rally 3 – die Genre-Referenz unter den Rallye-Sims – jetzt auch den PC. Mit nie dagewesener, gestochener scharfer Grafik, revolutionärem Schadensmodell, beeindruckend realistischen Wettereffekten, brandneuem Karriere-Modus, original Ford Service, Area Support, Profi-Tipps von Beifahrer Nicky Grist uvm. Colin McRae Rally 3 für PC: More drive than ever.

Codemasters™ 

GENIUS AT PLAY™

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

© 2002 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 3" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "PC" and "Xbox" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. and Microsoft Corporation. "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox" and "Xbox logo" are registered trademarks of Microsoft Corporation. "Ford" and "Ford logo" are registered trademarks of Ford Motor Company. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT to be associated with the FBI or any related company.



## SPORT



## Downtown Run

**F**ür zwischendurch ganz nett, Spieler mit mehr Zeit finden aber deutlich bessere Alternativen", so das klare Urteil unserer Leser. Entsprechend würde auch nur knapp die Hälfte aller Käufer Downtown Run weiterempfehlen. Zusätz-

lich zu den Leserstimmen haben wir mit dem passionierten Rennspieler Mike über Motorsport am PC gesprochen - mit all seinen Facetten: Singleplayer-Probleme, Online-Unterstützung und ein Ausblick.

## VIER FRAGEN AN DEN FAN

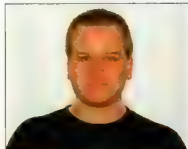
## „Colin McRae 3 ist für mich Geschichte“

**PC Games:** Wie siehst du die Zukunft der Motorsport-Online-Spieler-Community?

**Mike:** „Nicht anders als jetzt, doch das hängt enorm von den veröffentlichten Spielen ab. Ich muss noch mal *Need For Speed: Porsche* erwähnen. Damals sind wir wegen dieses einen Spiels viele große Online-Teams entstanden. Die meisten stecken momentan jedoch in einer Krise, es sei denn sie spielen *NASCAR* von Papyrus oder *DTM Race Driver*, das für die „alten Hasen“ der Online-Community jedoch recht enttäuschend war. Wird die Qualität der Rennspiele in den nächsten Jahren nicht schlechter, so bin ich der Meinung, dass die Community eine vielversprechende Zukunft hat.“

**PC Games:** *DTM Race Driver* hat in Sachen Karrieremodus neue Maßstäbe gesetzt. Glaubst du, dass man auch andere Hersteller mehr Wert auf Story-Elemente und Zwischensequenzen legen?

**Mike:** „Der Karrieremodus ist leider auch bei der Tourenrennsimulation von Codemasters eher lieblos umgesetzt worden, erfüllt jedoch selten:



**MIKE MEUS** ist Mitbetreiber der Racing-Site [www.race-zone.de](http://www.race-zone.de).

Zweck ganz gut. Am meisten könnte ich mir einen Karrieremodus für ein Formel-1-Spiel vorstellen, allerdings mit noch mehr Freiheiten. Ich würde schon einen Modus wirklich in jedem Spiel begrüßen.“

**PC Games:** Viele Spieler haben sich über die durchwachsene Lenkardunterstützung von Colin McRae 3 geärgert, mit dem Gamepad war die Steuerung allerdings tadellos. Für wie wichtig hältst du die Lenkardsteuerung, wenn man auch auf Pad oder Joystick ausweichen könnte?

**Mike:** „Ich muss zugeben, mein Lenkard verstaubt in meinem Kleiderschrank. Einen Joystick finde ich aus Platzgründen viel bequemer, wenigstens das Fahrgefühl dem eines Wheels nicht gleichkommt. Es ist schon ein Armutszeugnis für einen Hersteller, wenn er keine ordentliche Wheelsteuerung einbauen kann. Colin McRae 3 ist für mich sowieso Geschichte, der fehlende Onlinemodus ist eine große Enttäuschung.“

**PC Games:** Die KI ist in vielen Rennspielen - schummelt in DTM RD, fährt fast ausschließlich leathline in *World Racing* etc. - noch nicht annähernd mit menschlichen Konkurrenten vergleichbar. Glaubst du, dass in naher Zukunft deutliche Fortschritte in diesem Bereich gemacht werden können?

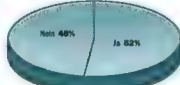
**Mike:** „Ich denke, dass es noch eine sehr lange Zeit dauern wird, bis die KI in Spielen zumindest annähernd realistisch agieren wird. Es ist für mich aber nicht das Wichtigste an einem Rennspiel, die KI darf sich von mir aus ab und zu unnötig verhalten.“

## So bewerten die PC-Games-Leser (in Schindnoten):

<b>GRAFIK</b>	
Animationen	3-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	4+
<b>SOUND</b>	
Kommentare/Sprachausgabe	4
Musik	2-
Soundeffekte	4
<b>SPIELDESIGN</b>	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einstiegfreundlichkeit	2
Innovationen	4-
Langzeitmotivation	3-
Steuerung	3

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Würden Sie Downtown Run weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Lesern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

- 1. Großer Fuhrpark
- 2. Leichter Einstieg
- 3. Vielfältig an Spielmodi
- 4. Ordentliche Karriere
- 5. Spitzscorenmodus

- 1. Kaum Highlight-Autos
- 2. Schlechte Geschwindigkeitsdarstellung
- 3. Dünne Motorsounds
- 4. Innovationen fehlen
- 5. Unansehnliche Fahrzeuge

## Die Meinung der PC-Games-Leser:

**FRANZ HERMANN ALBERS**, Kaufm., *Aggestatter aus Hildt*: „Ich sage, dass mir *Downtown Run* mehr entfällt hatte, die Packungsrückseite las sich eigentlich verheißungsvoll - aber das ist wohl immer so. Jedenfalls hätte ich auf den PC-Games-Test hören sollen: Fahrgefühl, Grafik, Sound - alles nur durchschnittlich, es gibt viel bessere Rennspiele für das Geld.“

**THOMAS SIEGER**, Schüler aus Kiel:

„Downtown Run ist meiner Meinung nach gar nicht so schlecht. Immerhin kostet es 19 Euro weniger als *Need for Speed 6*. Es sieht natürlich nicht so gut aus wie die Konkurrenz, ist aber sehr witzig zu fahren. Und die Prestigepunkte finde ich ebenfalls schön, auch wenn sie als *Project Gotham* geklaut sind.“

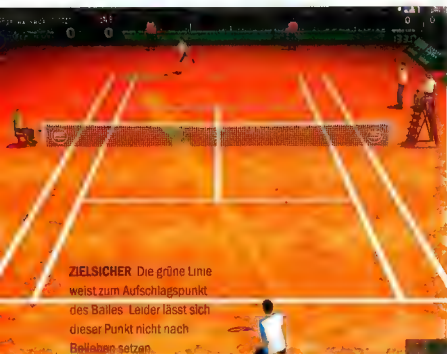
**MARK HERMANN**, Selbstständiger aus Travemünde: „Jedenfalls ein ganz nettes Spiel für zwischendurch, nicht wahr? Ich würde es nicht bei einem freizeitsportlichen Rennspiel, mit Frau und Kindern bis ab aber nicht mehr viel Zeit, deshalb bin ich dankbar für jedes Rennspiel, bei dem man nicht erst stundenlang überlassen muss, um erste Erfolge einzufahren.“

**MARCEL RÖDENBERG**, Schüler aus Halle: „Oh Mann, was für ein Druck. Downtown Run bereichert mich meiner Perspektive, und zwar auf folgendem erlichen Grund: Es macht keinen Spaß, nicht mal während der ersten Minuten. Die Gegner sind dumm, die Special-unspektakulär, außerdem sehen die Strecken hässlich aus. Ich bin geneigt, das mal wieder 30 Euro für die Katz sand.“





# Matchball Tennis



**ZIELSICHER:** Die grüne Linie weist zum Aufschlagspunkt des Balles. Leider lässt sich dieser Punkt nicht nach Belieben setzen.

Gerade noch rechtzeitig hechtet der Spieler an die Filzkugel - und schmettert sie mit **Elan** ins Aus.

**G** rund dafür war nicht die geniale Technik des Gegeners, die eigene schlechte Kondition oder eine gewisse Schlägerbespannung. Die Ursache des Fehlers war die verkorkste Steuerung. Mit Maus oder Gamepad schickt man die Spielfigur über den Platz, bei gleichzeitig gedrückter Taste lenkt man ein Fadenkreuz, das als Ziel für den nächsten Ball gilt. Oftmals ist das Fadenkreuz aber nicht beweglich, so dass man immer an die gleiche Stelle des Platzes spielen muss. Noch schlimmer ist man dran, wenn sich Spielfigur und Fadenkreuz bei gedrückter Taste gleichzeitig bewegen: Dann kann man zwar zielen, steht aber weitab von der Flugbahn des ankommenden Balles. Ohne diesen Mangel könnte Matchball Tennis weit oben in der Tenniswelt rangliste mitspielen. So ist die Grafikqualität zwar veraltet, aber dennoch akzeptabel und vor allem zweckmäßig. Die Ballphysik kann rundum überzeugen und das gezeigte Tennis ist nicht allzu weit

von der Realität entfernt. Der Karrieremodus ist mit Turnieren, Freundschaftsspielen, Eigenheimen und Shops wirklich gut gelungen – umso trauriger, dass die Steuerung nicht funktionieren will. HARALD WAGNER

## TESTURTEIL MATCHBALL TENNIS

<b>ENTWICKLER</b> Espace	<b>ANBIETER</b> BHV
<b>PREIS</b> Ca. € 30,-	<b>TERMIN</b> Endlich
<b>USK</b> Unbeschränkt	<b>SPRACHE</b> Deutsch
<b>ZIELGRUPPE</b> Einsteiger	<b>SCHWIERIGKEITSGRAD</b> Einstufiger Drei-Stufen
<b>MEHRSPISLER</b> Einzel-PC: 1 Netzwerk: 2 Internet: 2	<b>1 Sp/Packung</b>
<b>TESTZENTEN</b> Prozessor in Megahertz: 350 700 1000 Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB Grafik-Chip-Klassen: Nvidia 1, Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4	<b>PRO &amp; CONTRA</b> + Zweckmäßiges Tutorial + Interessanter Karrieremodus + Folienhafte Steuerung + Unzulängliche Grafik - Geringe Gegenintelligenz
<b>GRAFIK</b> SOUND STEUERUNG ATMOSPHÄRE SPIELEDISIGN MEHRSPISLER	<b>45% 60% 100% 45% 68% 30%</b>

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA TENNIS** oder **AGASSI TENNIS 2002** mochten.



# Handy-Power!

0900 51 51 68  
0901 99 99 90

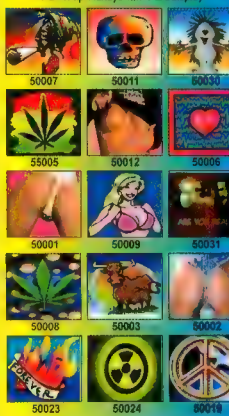
## KINGTONES

\* Für: Vodafone, Telekom, Sony/Ericsson, Siemens, Alcatel, Motorola, Samsung, Sendo & Trium.

## PARIGÉ XX.L. I.X

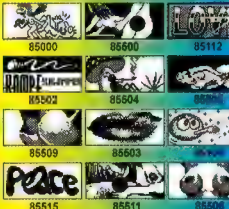
-- Für: Wap Handys mit Farbdisplay!

- Chartbuster:**
- 15201 Avril Lavigne/Complicated
  - 15601 Avril Lavigne/Shooter Boy
  - 15207 Truth Hurts/Addictive
  - 15211 Drunkin' Monkey/E
  - 15213 Mass ve Tone/Cruisen
  - 15214 Sugar Babes/Round Round
  - 15215 Smove Coverage/Midnight Shadow
  - 15216 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
  - 15217 Right said Fred/Stand up
  - 15218 I was A little conversation
  - 15219 F.e./Gangsta Lovin
  - 15227 Puddle of Mudd/She hates me
  - 15223 Natural/Will it ever
  - 15224 Run Jew/Everyday
  - 15226 Sophie Ellis Bextor/Get over you
  - 15228 Jan Wayne/Only you
  - 15227 One step Million/When you look at me
  - 15229 Americanische Nationalhymne
  - 15224 Deichkind/Lust
  - 15230 Liberty X/2 eat a little
  - 15231 DJ DEAN/Play it hard
  - 15232 Wonderwall/In April
  - 15233 Bryan Adams/Live it up
  - 15236 Leann Rimes/Live goes on
  - 15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
  - 15238 Ashon/Happy
  - 15239 Dance Nation/Sundine
  - 15240 Pat Dwyer/I need a girl
  - 15242 Newback/Top dog
  - 15244 Ice Cube/Underneath
  - 15246 Ben/Here's our Glas
  - 15248 Nena & Westbam/Oldschool Baby
  - 15247 W.I. Smith/Black suits com
  - 15249 Kelly Osbourne/Papa don't preach
  - 15250 Herbie House B/Country Roads
  - 15252 ... mb Back 2 Back
  - 15253 Linkin Park/In the End
  - 15256 Jeanette/How it's got to be
  - 15261 Die Fantomen/Deutschland
  - 15267 Farboy 50/Star69
  - 15268 Bartsch/Gm the move
  - 15261 Kati Song/Had a Boat
  - 15274 Xpatri/Multiply
  - 15276 R.I.T.O.
  - 15277 Modern Talking/Win the race
  - 15281 Lenny Park/Crowling
  - 15281 Lenny Park/Rhythm of the night
  - 15282 Alizee/Moi... Lolita
  - 15283 ... my Day/Me
  - 15284 M.O.F./Akte up



## DISPLAY - ANIMATIONS

Notizen: 3130, 3110, 3410, 5210, 5510 (Wap)



## XXXL PIX für Siemens & Alcatel!

Notizen: 3130, 3110, 3410, 5210, 5510 (Wap)



## SMS PIX für \* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Benli \*



## LOGO's für \* Nokia, Ericsson, Alcatel, Siemens, Samsung & Benli \*



- Chartbuster:**
- 15201 Avril Lavigne/Complicated
  - 15601 Avril Lavigne/Shooter Boy
  - 15207 Truth Hurts/Addictive
  - 15211 Drunkin' Monkey/E
  - 15213 Mass ve Tone/Cruisen
  - 15214 Sugar Babes/Round Round
  - 15215 Smove Coverage/Midnight Shadow
  - 15216 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
  - 15217 Right said Fred/Stand up
  - 15218 I was A little conversation
  - 15219 F.e./Gangsta Lovin
  - 15227 Puddle of Mudd/She hates me
  - 15223 Natural/Will it ever
  - 15224 Run Jew/Everyday
  - 15226 Sophie Ellis Bextor/Get over you
  - 15228 Jan Wayne/Only you
  - 15227 One step Million/When you look at me
  - 15229 Americanische Nationalhymne
  - 15224 Deichkind/Lust
  - 15230 Liberty X/2 eat a little
  - 15231 DJ DEAN/Play it hard
  - 15232 Wonderwall/In April
  - 15233 Bryan Adams/Live it up
  - 15236 Leann Rimes/Live goes on
  - 15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
  - 15238 Ashon/Happy
  - 15239 Dance Nation/Sundine
  - 15240 Pat Dwyer/I need a girl
  - 15242 Newback/Top dog
  - 15244 Ice Cube/Underneath
  - 15246 Ben/Here's our Glas
  - 15248 Nena & Westbam/Oldschool Baby
  - 15247 W.I. Smith/Black suits com
  - 15249 Kelly Osbourne/Papa don't preach
  - 15250 Herbie House B/Country Roads
  - 15252 ... mb Back 2 Back
  - 15253 Linkin Park/In the End
  - 15256 Jeanette/How it's got to be
  - 15261 Die Fantomen/Deutschland
  - 15267 Farboy 50/Star69
  - 15268 Bartsch/Gm the move
  - 15261 Kati Song/Had a Boat
  - 15274 Xpatri/Multiply
  - 15276 R.I.T.O.
  - 15277 Modern Talking/Win the race
  - 15281 Lenny Park/Crowling
  - 15281 Lenny Park/Rhythm of the night
  - 15282 Alizee/Moi... Lolita
  - 15283 ... my Day/Me
  - 15284 M.O.F./Akte up

- Chartbuster:**
- 15201 Avril Lavigne/Complicated
  - 15601 Avril Lavigne/Shooter Boy
  - 15207 Truth Hurts/Addictive
  - 15211 Drunkin' Monkey/E
  - 15213 Mass ve Tone/Cruisen
  - 15214 Sugar Babes/Round Round
  - 15215 Smove Coverage/Midnight Shadow
  - 15216 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
  - 15217 Right said Fred/Stand up
  - 15218 I was A little conversation
  - 15219 F.e./Gangsta Lovin
  - 15227 Puddle of Mudd/She hates me
  - 15223 Natural/Will it ever
  - 15224 Run Jew/Everyday
  - 15226 Sophie Ellis Bextor/Get over you
  - 15228 Jan Wayne/Only you
  - 15227 One step Million/When you look at me
  - 15229 Americanische Nationalhymne
  - 15224 Deichkind/Lust
  - 15230 Liberty X/2 eat a little
  - 15231 DJ DEAN/Play it hard
  - 15232 Wonderwall/In April
  - 15233 Bryan Adams/Live it up
  - 15236 Leann Rimes/Live goes on
  - 15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
  - 15238 Ashon/Happy
  - 15239 Dance Nation/Sundine
  - 15240 Pat Dwyer/I need a girl
  - 15242 Newback/Top dog
  - 15244 Ice Cube/Underneath
  - 15246 Ben/Here's our Glas
  - 15248 Nena & Westbam/Oldschool Baby
  - 15247 W.I. Smith/Black suits com
  - 15249 Kelly Osbourne/Papa don't preach
  - 15250 Herbie House B/Country Roads
  - 15252 ... mb Back 2 Back
  - 15253 Linkin Park/In the End
  - 15256 Jeanette/How it's got to be
  - 15261 Die Fantomen/Deutschland
  - 15267 Farboy 50/Star69
  - 15268 Bartsch/Gm the move
  - 15261 Kati Song/Had a Boat
  - 15274 Xpatri/Multiply
  - 15276 R.I.T.O.
  - 15277 Modern Talking/Win the race
  - 15281 Lenny Park/Crowling
  - 15281 Lenny Park/Rhythm of the night
  - 15282 Alizee/Moi... Lolita
  - 15283 ... my Day/Me
  - 15284 M.O.F./Akte up

## XXXL PIX für Siemens & Alcatel!

Notizen: 3130, 3110, 3410, 5210, 5510 (Wap)

- Chartbuster:**
- 15201 Avril Lavigne/Complicated
  - 15601 Avril Lavigne/Shooter Boy
  - 15207 Truth Hurts/Addictive
  - 15211 Drunkin' Monkey/E
  - 15213 Mass ve Tone/Cruisen
  - 15214 Sugar Babes/Round Round
  - 15215 Smove Coverage/Midnight Shadow
  - 15216 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
  - 15217 Right said Fred/Stand up
  - 15218 I was A little conversation
  - 15219 F.e./Gangsta Lovin
  - 15227 Puddle of Mudd/She hates me
  - 15223 Natural/Will it ever
  - 15224 Run Jew/Everyday
  - 15226 Sophie Ellis Bextor/Get over you
  - 15228 Jan Wayne/Only you
  - 15227 One step Million/When you look at me
  - 15229 Americanische Nationalhymne
  - 15224 Deichkind/Lust
  - 15230 Liberty X/2 eat a little
  - 15231 DJ DEAN/Play it hard
  - 15232 Wonderwall/In April
  - 15233 Bryan Adams/Live it up
  - 15236 Leann Rimes/Live goes on
  - 15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
  - 15238 Ashon/Happy
  - 15239 Dance Nation/Sundine
  - 15240 Pat Dwyer/I need a girl
  - 15242 Newback/Top dog
  - 15244 Ice Cube/Underneath
  - 15246 Ben/Here's our Glas
  - 15248 Nena & Westbam/Oldschool Baby
  - 15247 W.I. Smith/Black suits com
  - 15249 Kelly Osbourne/Papa don't preach
  - 15250 Herbie House B/Country Roads
  - 15252 ... mb Back 2 Back
  - 15253 Linkin Park/In the End
  - 15256 Jeanette/How it's got to be
  - 15261 Die Fantomen/Deutschland
  - 15267 Farboy 50/Star69
  - 15268 Bartsch/Gm the move
  - 15261 Kati Song/Had a Boat
  - 15274 Xpatri/Multiply
  - 15276 R.I.T.O.
  - 15277 Modern Talking/Win the race
  - 15281 Lenny Park/Crowling
  - 15281 Lenny Park/Rhythm of the night
  - 15282 Alizee/Moi... Lolita
  - 15283 ... my Day/Me
  - 15284 M.O.F./Akte up

## XXXL PIX für Siemens & Alcatel!

Notizen: 3130, 3110, 3410, 5210, 5510 (Wap)

- Chartbuster:**
- 15201 Avril Lavigne/Complicated
  - 15601 Avril Lavigne/Shooter Boy
  - 15207 Truth Hurts/Addictive
  - 15211 Drunkin' Monkey/E
  - 15213 Mass ve Tone/Cruisen
  - 15214 Sugar Babes/Round Round
  - 15215 Smove Coverage/Midnight Shadow
  - 15216 Band ohne Namen/Girl 4 a Day
  - 15217 Right said Fred/Stand up
  - 15218 I was A little conversation
  - 15219 F.e./Gangsta Lovin
  - 15227 Puddle of Mudd/She hates me
  - 15223 Natural/Will it ever
  - 15224 Run Jew/Everyday
  - 15226 Sophie Ellis Bextor/Get over you
  - 15228 Jan Wayne/Only you
  - 15227 One step Million/When you look at me
  - 15229 Americanische Nationalhymne
  - 15224 Deichkind/Lust
  - 15230 Liberty X/2 eat a little
  - 15231 DJ DEAN/Play it hard
  - 15232 Wonderwall/In April
  - 15233 Bryan Adams/Live it up
  - 15236 Leann Rimes/Live goes on
  - 15237 Secret Tunes/House off the rising Sun
  - 15238 Ashon/Happy
  - 15239 Dance Nation/Sundine
  - 15240 Pat Dwyer/I need a girl
  - 15242 Newback/Top dog
  - 15244 Ice Cube/Underneath
  - 15246 Ben/Here's our Glas
  - 15248 Nena & Westbam/Oldschool Baby
  - 15247 W.I. Smith/Black suits com
  - 15249 Kelly Osbourne/Papa don't preach
  - 15250 Herbie House B/Country Roads
  - 15252 ... mb Back 2 Back
  - 15253 Linkin Park/In the End
  - 15256 Jeanette/How it's got to be
  - 15261 Die Fantomen/Deutschland
  - 15267 Farboy 50/Star69
  - 15268 Bartsch/Gm the move
  - 15261 Kati Song/Had a Boat
  - 15274 Xpatri/Multiply
  - 15276 R.I.T.O.
  - 15277 Modern Talking/Win the race
  - 15281 Lenny Park/Crowling
  - 15281 Lenny Park/Rhythm of the night
  - 15282 Alizee/Moi... Lolita
  - 15283 ... my Day/Me
  - 15284 M.O.F./Akte up

Der Highspeed-Zugang von einem der führenden Internet-Provider!

# Jetzt kabellos in



Wireless LAN Router  
jetzt nur  
**€ 29,90\***  
Nur noch bis  
**27.07.2003!**



Sollte in Ihrem Rechner noch kein WLAN-Funkmodul integriert sein, können Sie dieses zum günstigen Preis von 39,90 €\* gleich mitbestellen.

## 1&1 DSL – der Highspeed-Internet-Zugang mit bis zu 768 kbit/s!

Über 400.000 Kunden haben sich schon für DSL mit 1&1 entschieden! Mit hohen Übertragungsraten eröffnet Ihnen 1&1 DSL die Multimedia-Dimension des Internets! Geniale Features wie 100 MB Power-Homepage, individuelle .de-Domain, Kindersicherung etc. – für die Sie oft viel Geld zahlen müssen – sind in allen 1&1-Tarifen inklusive! Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG. Sollten Sie noch keinen

**Alternativ: mit Kabel surfen, dafür aber noch günstiger!**



DSL-Modems  
für  
**0,€\***  
intern oder extern



T-DSL Anschluss haben, kümmert 1&1 sich gerne darum. T-DSL gibt's als Erweiterung zu Ihrem T-ISDN Anschluss für 12,99 € im Monat oder zu Ihrem herkömmlichen analogen Telefonanschluss für 19,99 € im Monat. Der einmalige Bereitstellungspreis bei Neuanschluss und Selbstmontage beträgt 99,95 €.

T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

**DT** Deutsche  
Telekom  
Partner

\* Hardware-Preise (zzgl. 6,90 € Versandkostenpauschale) gelten nur in Verbindung mit einer gleichzeitigen Beauftragung und Bereitstellung von T-DSL und einer Neuansmeldung zu einem 1&1 DSL Zeit- oder Volumentarif bzw. der 1&1 DSL FLAT mit Fail-Preis-Option zu oben genannten Anschluss-Bedingungen und Tarif-Konditionen. Die Mindestvertragslaufzeit bei 1&1 DSL beträgt 3 Monate. Preise inkl. MwSt.

Member of

united  
internet

# 01 80/560-54 05

12 € / Min



# DSL einsteigen!



## 1&1 DSL-Zeittarife!

Ideal für alle, die wissen, wieviel **Zeit** sie durchschnittlich im Internet verbringen. So starten „Gelegenheits-Surfer“, die nur etwa 20 Stunden online sind, schon für 6,90 €/Monat\* ins Highspeed-Internet. Und für alle „Vielsurfer“ empfiehlt sich unser 40- oder 100-Stunden-Tarif.

Sollten Sie im Monat mal länger als die vereinbarte Zeit surfen, zahlen Sie bei 1&1 nur faire 1,2 Ct pro Minute. So können Sie für wenig Geld alle DSL-Vorteile nutzen!

1&1 DSL 20 h  
nur  
**6,90**  
€/Monat\*  
20 Freistunden pro Monat

1&1 DSL 40 h  
nur  
**9,90**  
€/Monat\*  
40 Freistunden pro Monat

1&1 DSL 100 h  
nur  
**14,90**  
€/Monat\*  
100 Freistunden pro Monat

## Always online: 1&1 DSL-Volumentarife!

Ideal für alle, die **permanent online** sein wollen – zum Beispiel um jederzeit über aktuelle News wie Börseninfos, E-Mails und Nachrichten informiert zu sein. Unabhängig von der Online-Zeit zahlen Sie nur das tatsächlich übertragene Datenvolumen.

Sollten Sie im Monat mal mehr als das vereinbarte Freivolumen nutzen, zahlen Sie bei 1&1 für jedes weitere MB nur faire 1,2 Ct.

1&1 DSL 1.000 MB  
nur  
**6,90**  
€/Monat\*  
1.000 MB Freivolumen pro Monat

1&1 DSL 2.000 MB  
nur  
**9,90**  
€/Monat\*  
2.000 MB Freivolumen pro Monat

1&1 DSL 5.000 MB  
nur  
**14,90**  
€/Monat\*  
5.000 MB Freivolumen pro Monat

## 1&1 DSL-Flatrate!

Die 1&1 Flatrate eröffnet Ihnen die **unbegrenzte Welt des Highspeed-Surfens!**

Und mit der 1&1 Fair-Preis-Option dazu können Sie Monat für Monat bares Geld sparen!

1&1 DSL FLAT  
nur  
**26,90**  
€/Monat\*  
Unbegrenzter Surfpaß

### 1&1 Fair-Preis-Option: Ihr Surfverhalten bestimmt den Preis!

„Fair geht vor“ – das ist das Motto dieses kundenfreundlichen DSL-Abrechnungsmodells.

- Jeden Monat, den Sie weniger als 100 Stunden im Internet surfen, berechnen wir Ihnen **automatisch supergünstige 16,90 €\*!** Sie sparen 10,- €\*!
- Dafür zahlen alle Power-User (Firmen, Internet-Cafés etc.), die mehr als 10.000 MB Datenvolumen im Monat nutzen, **einen Business-Zuschlag von 10,- €\*.**
- Ansonsten zahlen Sie 26,90 €\*.

**36,90**  
€/Monat\*  
**26,90**  
€/Monat\*  
**16,90**  
€/Monat\*

**1&1**

[www.1und1.com/dsl](http://www.1und1.com/dsl)

**Spielesammlungen**  
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

**Die „schwarze Liste“**  
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

**Neuerscheinungen**  
Alle Spiele der letzten Monate

## 79



**ABENTU**  
ADVENTURES

vorgestellt von David Berg



**Runaway**  
Das Point-&-Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Road-Movie-Story um Mafiaboss und Artefakt. Seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.



**Silent Hill 2 – Director's Cut**  
 atterierend, fesselnd und schockierend – Silent Hill 2  
 ist ein stimmungsvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner  
 grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt.  
 Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert



## SPORT

## SPORT

vorgestellt von J. S. Stölzel



**Links LS 2003**  
 Fotorealistisch sind die Grafiken – leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen: die Real Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Highlights erleichtern Neuen die ersten Schritte.

Ausgabe: 12/02 • Microsoft ca. € 50,-

**8**



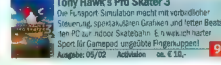
**Links Championship Edition**  
„Graue Eminenz“ ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere Links-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle **Links 2003**.



**SPORT**  
SPORTS & RENN Spiel

**SPORT**  
FUNSPORTS & R

\_\_\_\_\_



**Need for Speed: Porsche**  
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche: ein unheimlich scharfer Kameramodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen NFS: Porsche zum eindeutig besten Teil der Serie.  
Ausgabe: 05/00 Electronic Arts ca. € 25,- **8**



**Railisport Challenge**  
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmotorsportfans bereit. Konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Gzdlak macht daraus ein Fest für Rallye-Sparten.

Ausgabe: 01/03 | Microsport | ca. € 45,-







## Sudden Strike 2

In **Sudden Strike 2** fördern Sie kein Öl und errichten keine Fabriken. Als General im Zweiten Weltkrieg planen Sie nur die Gefechte. Egal ob Sie für die US Army, Briten, Japaner, Deutschen oder die Rote Armee ins Feld ziehen: Jeder Schritt wird wohl überlegt sein, denn Verluste können Sie nicht einfach ersetzen. Das anspruchsvolle und realitätsnahe Echtzeit-Strategiespiel gibt dem Spieler hunderte Einheiten – nur wer sich auf deren Management einlässt, wird Spaß haben.



### TESTURTEIL CLASSICS SUDDEN STRIKE 2

**ENTWICKLER** Fireglow  
**ANBIETER** CDV  
**PREIS** Ca. € 30,-  
**USK** Ab 16 Jahren  
**TERMIN** Erhältlich  
**SPRACHE** Deutsch  
Dieses Spiel könnten Ihnen gefallen, wenn Sie **BULZKREB** oder **SUDDEN STRIKE** mochten

## Racing Simulation 3

Die Fahrzeuge und Strecken von **Racing Simulation 3** haben auch ohne FIA-Lizenz Ähnlichkeit mit ihren Vorbildern, fahrerisch erinnert das Spiel jedoch eher an ein Kart-Spiel: Die Gegner sind recht langsam, Fahrzeugschäden haben kaum Auswirkungen auf das Fahrverhalten und die Strecken fahren sich mit ihren schnellen Kurvenkombinationen und entschärften Schikanen sehr actionreich. Mit Setup, Telemetrie und Wettereffekten ist **RS 3** eine zwar einsteigerfreundliche, aber ernst zu nehmende Simulation.



### TESTURTEIL CLASSICS RACING SIMULATION 3

**ENTWICKLER** Ubi Soft  
**ANBIETER** Ubi Soft  
**PREIS** Ca. € 15,-  
**USK** Deutsches  
**TERMIN** Erhältlich  
**SPRACHE** Deutsch  
Dieses Spiel könnten Ihnen gefallen, wenn Sie **GRAND PRIX 4** oder **DTM RACE DRIVER** mochten

## Tony Hawk's Pro Skater 2

Für einen Skater ist **Tony Hawk's Pro Skater** die einzig nennenswerte Simulation. Obwohl Teil 3 längst in den Läden steht und Teil 4 kürzlich angekündigt wurde, kann der zweite Teil der Serie noch immer überzeugen: In Skate-Parks führt man mit der genial einfachen Steuerung sehenswerte Tricks und schnitzeljagdähnliche Aufgaben aus, um immer neue Parks und Boards freizuschalten. Mit dem gut zu bedienenden Editor können sogar eigene Parks und Aufgaben entworfen werden.



### TESTURTEIL CLASSICS TONY HAWK'S PRO SKATER 2

**ENTWICKLER** Gray Matter  
**ANBIETER** Green Pepper  
**PREIS** Ca. € 7,-  
**USK** Ab 6 Jahren  
**TERMIN** Erhältlich  
**SPRACHE** Deutsch  
Dieses Spiel könnten Ihnen gefallen, wenn Sie **SUPREME SHOWBOARDING** oder **DAVE MIRRA BOWL** mochten

## Operation Flashpoint



ABWICHLUNG: Panzer und sogar Hubschrauber sind als alternative Kampf- und Flucht- und Fluchtmittel zur Verfügung.

Einer der besten Taktik-Shooter der letzten Jahre ist endlich für wenig Geld zu haben.

**D**as 3D-Actionspiel **Operation Flashpoint** versetzt Sie ins Jahr 1985, in eine Zeit, in der die Sowjetunion noch das Reich des Bösen und die Amerikaner die unerschrockenen Wächter der Freiheit waren. In dem fiktiven Kalter-Krieg-Szenario stehen sich Russen und Amis auf zwei unbedeutenden Inseln gegenüber, nur getrennt durch ein drittes, neutrales Eiland. Als eines schönen Tages unversehens eine Armee auf dieser Insel einfällt, mag zunächst niemand daran glauben, dass hinter der Invasion die Roten stecken könnten. Sie erleben die Geschichte in der Haut von David Armstrong, seines Zeichens Gefreiter bei den amerikanischen Streitkräften auf Malden. Obwohl die Steuerung direkt aus **Unreal Tournament** oder **Half-Life** (dt.) stammen könnte, sind die Feuergefechte ein ganzes Stück realistischer als in den üblichen Action-Shootern. Ein, zwei Kugeln genügen und Ihr Alter Ego beißt in die Gras-Texturen.



### TESTURTEIL CLASSICS OPERATION FLASHPOINT

**ENTWICKLER** Bohemia  
**ANBIETER** Codemasters  
**PREIS** Ca. € 15,-  
**USK** Ab 16 Jahren  
**TERMIN** 18.07.03  
**SPRACHE** Deutsch  
Dieses Spiel könnten Ihnen gefallen, wenn Sie **RAINBOW SIX** oder **BATTLE FIELD 1942** mochten

## ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Reims	ak Tronic	88	€ 10,-
Beach Life	Edios	74	€ 20,-
Blood Omen 2	Edios	82	€ 20,-
Ca to Power 2	ak Tronic	81	€ 10,-
Civitation 3	Atari	85	€ 30,-
Commandos 2	Edios	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrouiller 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Der Versteigerer	Jowood	77	€ 10,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Duke 2 Gold	Vivend Universal	95K	€ 25,-
Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-
Die Sims - De Luxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Earth 2150 II Inlay	Alive	79	€ 10,-
Empire - Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Empire Earth	Vivend Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivend Universal	86	€ 35,-
Etherlords	Koch Media	92	€ 10,-
Exotic	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 99	Green Pepper	70	€ 7,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Frontline Attack	Edios	80	€ 20,-
FuBa Manager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever - Gold	Vivend Universal	85	€ 13,-
Operation Flashpoint	Codemasters	96	€ 15,-
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Port Royale Gold	Bighorn	98	€ 25,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
RAID Racing Simulation 3	Ubi Soft	66	€ 15,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Serious Sam 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Star Trek Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Star Trek: Armada	ak Tronic	75	€ 10,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
SWIN E	CTV	75	€ 30,-
Super Street Challenge	Green Pepper	62	€ 6,-
Syberia	Jowood	81	€ 8,-
Throne of Darkness	Vivend Universal	67	€ 20,-
Tommy Hawk's Pro Skater 2	Vivend Universal	73	€ 15,-
Tommy Hawk's Pro Skater 3	ak Tronic	91	€ 10,-
Tropico Gold	ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire - Die Maske der Wölfe	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-

# Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben PC Games + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

**P** **PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler**  
Spielabstürze, Grafikfehler, instabiles Betriebssystem? Sie brauchen Patches, Updates, Tools und Treiber? Da hilft nur eine zeitraubende und teure Internet-Recherche. Oder: Sie greifen zum neuen Sonderheft der PC Games: Auf fünf randvollen CDs hat die Redaktion alles Wichtige zusammengestellt, was PC-Spieler derzeit brauchen: 70 aktuelle Patches, 100 Treiber, 80 Zusatz-Levels und Mods, 40 Counter-Strike-Maps und die besten 60 Tools zur Systempflege.

**P** **PC Games: Tipps & Tricks**  
Mit dem 100 Seiten starken PC Games Sonderheft Tipps & Tricks bleiben keine Fragen offen. Neben Profitipps zu Spielen wie Anno 1503, The Sims: Megastar, Enter The Matrix und Tropico 2 bietet das Heft ausführliche Komplettlösungen zu Highlights wie Freelancer, GTA Vice City, Tropico 2 und vielen anderen. Zusätzlich liegen dem Heft noch vier CDs bei. Neben Treibern, Patches, Spiele-Updates, Demos, Maps und Mods finden Sie auf einer eigenen CD zwei Jahrgänge PC Games im PDF-Format.

**P** **PC Games Hardware: Digitale Fotografie**  
Hier dreht sich alles um digitale Kameras. In großen Marktübersichten finden Sie Empfehlungen zu aktuellen Kameras und den passenden Speichermedien. Zudem gibt es mehrere Workshops im Heft: Was muss ich bei der Motivsuche beachten? Wie bekomme ich eine perfekte Aufnahme? Welche Möglichkeiten der Nachbearbeitung und Veröffentlichung gibt es? Inklusive 4,2-GB-DVD mit Vollversionen, Freewaretools und Firmaware-updates für alle wichtigen Kamertypen.

Coupons eingeklebt auf eine Postkarte kleben und so damit an: PC Games, Aboservice, Postfach 1129, 23812 Brackedorf. Für Österreich: Lenningshaus GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Aalf.

**Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.**

- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ☐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft für € 9,90!

**Abseher**

Name, Vorname

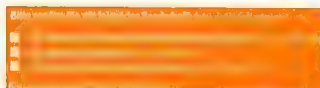
Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)



Geliefert nur PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich enthalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (+ € 4,80/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte aber nicht gesendete Ausgaben erhalte ich zurück. Geliefert mir PC Games wieder erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:  
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC-MEDIA AG, St. Leonhard Str. 10, 5081 Aalf, Österreich

**Einfach und bequem  
online abonnieren:**

**abo.pcgames.de**

**Dort finden Sie auch  
eine Übersicht sämtlicher  
Abo-Angebote von  
PC Games und weiterer  
COMPUTEC-Magazine.**





# TIPPS & TRICKS

## Warcraft 3: The Frozen Throne

Eine neue **Bedrohung** zieht in Azeroth herauf. Stellen Sie sich der Herausforderung und ziehen Sie mit unserem Schlachtplan in den Krieg, um Ihren Anspruch auf den eisigen Thron geltend zu machen.

### Inhalt dieser Ausgabe

**GTA: Vice City**  
Monsterstunts  
Profi-Tipps S. 131

**ST: Elite Force 2**  
Komplettlösung S. 133

**WC 3: The Frozen Throne**  
Komplettlösung S. 139

## TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielereösungen, Cheats und Kurztips. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft“ oder nutzen Sie die Hotline.

### @ PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 124/125.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion ([hilfe@pcgames.de](mailto:hilfe@pcgames.de))

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft“ ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.

### Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fieslen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

**0190/824834\***

Täglich von 8-24 Uhr

\* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf“ (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf“ bzw. „Faxpolling“ nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten

Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

### Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer		
GTA: Vice City Komplettlösung	12	534		
Hitman 2 Komplettlösung	11	511		
Indiana Jones 6	6	522		
James Bond 007: Nightfire	4	527		
Jedi Outcast	4	513		
Mafia Komplettlösung	11	514		
Morrowind	4	515		
Neverwinter Nights	4	516		
OPF: Resistance	7	520		
Rise of Nations Grundlagen	2	523		
Sim City 4	4	535		
Splinter Cell	8	536		
Tropico 2 Grundlagen-Tipps	4	537		
Tropico 2 Komplettlösung	4	532		
Vietcong	4	531		
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524		
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525		
Warcraft 3 Multiplayer	4	526		
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501		
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528		
Anno 1503 - Alle Tipps	8	502		
Anno 1503 - Die besten Tipps	4	517		
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503		
Blitzkrieg	4	504		
Delta Force: Black Hawk Down	2	530		
Die Sims: Deluxe Edition	4	521		
Die Sims: Megastar Grundlagen	2	533		
DTM Race Driver	4	510		
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506		
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507		
Dungeon Siege Chicken-Level	2	505		
Enter the Matrix Grundlagen-Tipps	2	512		
Freelancer	8	519		
Gothic 2	8	529		
GTA 3 Komplettlösung	10	508		
GTA 3 Profi-Tipps	4	509		

# PC Games hilft

## TOP-THEMA GTA: VICE CITY

### Speicherfrage

Können Sie mir sagen, ob beziehungsweise wo und wie ich bei GTA: Vice City speichern kann? Wo verbleiben dann eigentlich meine ganzen Autos und Motorräder, ohne dass sie verschwinden?

KAMINSKI, PER E-MAIL

**Ralph Wollner:** Natürlich können Sie Ihren gesamten Fuhrpark abspeichern, so dass Ihre Gefährte vorhanden bleiben. Alles, was Sie dafür benötigen, ist ein Speicherpunkt mit einer Garage. Sie müssen sich entsprechend ein geeignetes Eigenheim in Vice City zulegen. Besonders empfehlenswert sind dabei:

**Elsbanko Casa:** Das Anwesen verfügt über eine Garage und kostet wegen der guten Lage satte 8.000 Dollar. Sie finden das Gebäude südlich des North-Pont-Einkaufszentrums. Ein optimaler Stützpunkt, mit dem Sie das westliche Festland von Vice City bestens kontrollieren können.

**Links View Apartments:** Die strategisch wichtige Wohnanlage liegt zwischen Leaf Links und dem Vice-Point-Polizeirevier. Sie kostet 6.000 Dollar und verfügt über eine Garage.

**Haman Condo:** Die Nobel-Hütte liegt im Häuserblock östlich vom Memorial-Stadion und kostet satte 14.000 Dollar, hat aber viel zu bieten: Neben drei Garagen verfügt das Anwesen als einzige Immobilie über einen Hubschrauber-Landepplatz samt Maverick-Helikopter. Diese Anschaffung bietet die schnellste Möglichkeit, um sich in den Vice-City-Luftraum zu begeben.

### Schutt und Asche

Ich stecke bei der oben genannten Mission von Avery fest! Ich soll ein Gebäude sprengen, aber mein RC-Hubschrauber ist immer noch vor dem dritten Ziel hinüber. Haben Sie einen Tipp, mit dem ich diese Mission schaffe?

GEORG, PER E-MAIL

**Ralph Wollner:** Bei dieser Mission gibt es einen einfachen Trick: Der Timer startet erst, nachdem Sie die erste Bombe gelegt haben. Fliegen Sie deshalb mit der ersten „Ladung“ in das oberste Stockwerk und platzen Sie den Sprengsatz. Jetzt arbeiten Sie die Stockwerke von oben nach unten ab. Achten Sie darauf, dass Sie so hoch fliegen, dass Sie die Bauarbeiter nicht attackieren können. Die wenigen bewaffneten Wachen schalten Sie aus, indem Sie die Rotorblätter als Waffe missbrauchen. Mit diesem Tipp sollte die Mission einfach zu bewältigen sein.

### Fluchtfahrer

Ich habe ein Problem in der Mission „Der Fahrer“. Dabei soll ich einen Fluchtfahrer für meine Gang anheuern. Er will sich mir nur anschließen, wenn ich ihn in einem Straßenrennen besiege. Allerdings fährt er einen Sabre Turbo, der abgeht wie Schmitts' Katze, und ich muss mit einer langsamen Schrottmühle zu recht kommen. Wie soll ich den Sabre bloß abhängen?

PETER, PER E-MAIL

**Ralph Wollner:** Zugegeben, die Mission ist wirklich schwierig. Wegen der fehlenden PS haben Sie gegen den Sabre Turbo im normalen Wettrennen kaum eine Chance. Sobald das Rennen startet, müssen Sie versuchen, den Gegner so zu rammen, dass er von der Straße abkommt. Jetzt helfen Sie davon und retten den Vorsprung ins Ziel.

### Gewinnbringende Gebäude

Welche Gebäude bringen mir im Spiel eigentlich Profit ein, wenn ich sie kaufe?

SVEN, PER E-MAIL

**Ralph Wollner:** Sobald Sie die Mission „Tommy Vercetti: Crash Action“ absolviert haben, können Sie die folgenden gewinnbringenden Einrichtungen erwerben. Bei vielen Gebäuden müssen Sie zunächst einige Missionen absolvieren, bevor die Investition auch Gewinne abwirft. Achten Sie darauf, Ihre Profite regelmäßig abzuholen. Einige Gebäude müssen gekauft werden, um das Spiel zu beenden:

- Die Wirt
- Cherry Poppers Eiscreme
- Der Pole Position Club
- Kaufman-Taxisunternehmen
- Sunshine Autos
- Das Filmstudio
- Die Druckerei
- Der Malibu-Club

### Pizzadienst

Ich habe eine Frage zu einer der Submissionen. Ich habe jetzt als Pizzafahrer angefangen und soll nun meine erste Lieferung austragen. Das Problem ist, wie kann ich überhaupt die Mafiastarten meinen Kunden „zuwerfen“?

GEORG, PER E-MAIL

**Ralph Wollner:** Das Ausliefern der Pizzen ist eigentlich keine große Hürde. Sie müssen einfach den gelben Einzeichnungen auf Ihrem Radar folgen, um zu den hungrigen Kunden zu gelangen. Fahren Sie jetzt langsam am potenziellen Küveladen vorbei, schauen Sie zur Seite und drücken Sie die Feueraste. Schon erhält der Hungerige den Italo-Mampf.

### DTM RACE DRIVER Rammtechniken

In der PC Games 04/03 steht bei den DTM-Tipps unter anderem, dass man den Gegner durch gezieltes Rammen von der Strecke stoßen kann. Doch entweder bin ich nicht fähig dazu, derartige Manöver durchzuführen, oder Sie haben irgendwelches Falsches in den Artikel geschrieben. Vielleicht können Sie mir ja noch einmal einen Tipp geben, da ich es schon 1.000 Mal versucht habe. Doch das Ergebnis war meistens dasselbe: Anstelle des Gegners lande nur ich immer im Kiesbett oder an sonstigen Streckenbegrenzungen.

BERNHARD, PER E-MAIL

**Justin Stolzenberg:** Es ist wirklich nicht ganz einfach, die gewitzten Computergegner von der Strecke abzubringen. Damit Ihnen dies dennoch gelingt, beachten Sie Folgendes: Begeben Sie sich in den Windschatten des Vordermanns, indem Sie sich an sein Heck heften.

Verloren Sie ihn so lange, bis Sie an eine steile Kurve kommen, die von einem Kiesbett oder anderen Hindernissen umgeben ist.

Jetzt fahren Sie dem Gegner schräg von hinten in die Seite. Normalerweise verliert er die Kontrolle über das Fahrzeug und bremst in die Hindernisse.

Sie können allerdings auch den zu langen Bremsweg der Computergegner nutzen und auf gleiche Höhe aufliegen. Da der Gegner versucht, in die Kurve einzuscheren, führt er Ihnen unweigerlich in die Seite. Nun müssen Sie nur noch gegensteuern und der Widersacher bügelt geradeaus in die Prärie. Bei dieser Variante können Sie den durch den Stoß entstandenen Geschwindigkeitsschub ausnutzen und ohne Zeitverlust weiterflitzen.



### ENTER THE MATRIX SWAT-Hubschrauber

Selbst im leichtesten Spielmodus schaffe ich es nicht, mit Ghost den überstarken SWAT-Hubschrauber im Nordflügel des Flughafens aus der Luft zu holen. Durch die abgesellten SWAT-Trupps verliere ich einfach zu schnell meine Lebenspunkte. Gibt es da einen Trick, den Hell schneller zu erledigen?

SOYTER, PER E-MAIL

**Florian Weidhase:** Laden Sie am besten einen Spielstand vor dem Kampf mit dem Helikopter. Achten Sie darauf, möglichst viel Munition und je fünf Betäubungs- und Blendgranaten (im

## Die PC-Games-Spiele-Experten



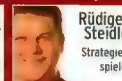
**Florian Weidhase**  
Actionspiele

fw@pcgames.de



**Petra Maueröder**  
Strategiespiele

pm@pcgames.de



**Rüdiger Steidle**  
Strategiespiele

rs@pcgames.de



**Bernd Holtmann**  
Performance & Tuning

bh@pcgames.de



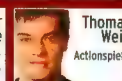
**Christian Müller**  
Actionspiele

cm@pcgames.de



**Ansgar Steidle**  
Abenteuer- & Actionspiele

as@pcgames.de



**Thomas Weiß**  
Actionspiele

tw@pcgames.de



Raum, wo die beiden SWAT-Soldaten durch die Scheibe springen) dabei zu haben. Übrigens, im Raum mit den Wachmännern können Sie die Kiste mit den Granaten immer wieder aufnehmen, wenn Sie Granaten verbraucht haben. Benutzen Sie nach Möglichkeit die MP5 nicht, bevor Sie beim Helikopter angelangt sind, um Munition zu sparen. Aber auch wenn Sie noch so gut geschießen, holen Sie den Hubschrauber nicht gleich beim ersten Vorbeiflug vom Himmel. Zwei bis drei Angriffswellen der SWAT-Trupps müssen Sie schon überstehen. Bleiben Sie in Deckung, bis der Heli aufhört zu feuern. Springen Sie jetzt schnell hervor und setzen Sie gezielt den Fokus ein, wenn Sie auf den Helikopter feuern. Gehen Sie nicht zu nahe ans Fenster, damit Ihre Schüsse nicht ins Leere gehen. Sobald der Hubschrauber vorbeigeflogen ist, drehen Sie sich um und gehen links oder rechts an der Wand in Deckung. Setzen Sie die Granaten gezielt gegen die Polizisten ein.

### ENTER THE MATRIX Play & View

In der letzten Ausgabe stand, dass die entsprechenden Hack-Befehle nicht richtig funktionieren, stimmt das?

MARBUS, PER EMAIL

**Florian Findel:** Wie uns die vielen Zuschriften unserer feldweisen Leser zeigen (ein dickes Dankeschön an dieser Stelle), funktionieren die Befehle Play und View doch. Geben Sie den jeweiligen Befehl ein und drücken Sie die Leertaste. Danach werden die verfügbaren Dateien aufgelistet. Mit den Cursorsymbolen scrollen Sie zur gewünschten Datei und bestätigen entweder mit der „STRG“-Taste oder der „Enter“-Taste auf dem Zahlenblock. Benutzen Sie nicht die normale Eingabetaste („Return“), damit funktioniert es nicht.

### INDY 6 Krakenproblem

Ich bin in dem Level, in dem ich den riesigen Kraken besiegen muss. Leider habe ich keine Ahnung, wie ich das anstellen soll. Jedes Mal, wenn ich ihm zu nahe komme, werde ich weggepflegt oder die Saugnapfe treffen mich und ich werde von dem Vieh gefressen. Was mache ich bloß falsch?

STEVEN, PER EMAIL

**Ansgar Steidle:** Mit der tollen, goldenen Harpune links auf dem Steg können Sie den Kraken ganz leicht und aus sicherer Entfernung besiegen. Sie müssen ihm lediglich in die Augen schießen. Er zieht sich dann zurück und Sie platzieren in der Zwischenzeit die Bomben an den Säulen. Ein bis zwei Bomben können Sie schaffen, bevor der Krake wieder zurückkommt. Danach gehen Sie sofort wieder an Land, holen die nächsten Sprengsätze und hüpfen zurück ins Wasser. Die gelben Quallen ziehen Sie übrigens zum Mund des Kraken hin, schießen Sie also besser vorher die Quallen ab.

### INDY 6 Wo ist die Münze?

Ich finde im Level „Die Tore Neptuns“ die Münze für die Göttin mit dem Weinkrug nicht. Wo finde ich das Geldstück?

THEO, PER EMAIL

**Thomas Weiß:** Die Weintrümpfen bekommen Sie am Einstiegspunkt zum Level. Wenn Sie von dort aus durch das Becken bis hinter die Ruinen schwimmen, finden Sie dort eine seichte Stelle, bei der Sie aus dem Wasser klettern. Jetzt müssen Sie einmal in einem großen Kreis über die Mau-

ern klettern. Benutzen Sie dabei die Peitsche an dem Fischkopf, drücken Sie sich an die Mauer und lassen Sie sich an der Ecke nach unten fallen. Jetzt müssen Sie noch mal ein paar Hüpfen hinlegen und Sie landen kurz hinter der Stelle, an der Sie aus dem Wasser gekommen sind. Dort führt eine Treppe nach oben zur gesuchten Münze.

### GTA 3 Staunton Island

Ich komme bei der ersten Mission nicht weiter. Ich muss einen Gangwagen klauen und zum Unterschlag der Gang fahren, aber welcher Wagen ist das?

JENS, PER EMAIL

**David Bergmann:** Diese Gang treibt sich südöstlich von Ihrem ersten Stützpunkt in Portland herum. Sie erkennen die Banden-Autos an der schwarzen Lackierung und der Flammenverzierung auf der Motorhaube.

### FREELANCER Normadewaffen

Gibt es irgendwo bei Freelancer eine Möglichkeit, den Energie-Blaster der Nomads zu kaufen und wenn ja, wo? Und gibt es einen besseren Jäger als den Titan und wenn ja, wo?

CHRISTIAN, PER EMAIL

**Stefan Weiß:** Nein, zu kaufen gibt es die Waffen nicht. Sie müssen über die Omicron-Systeme die Nomad-Sektoren erreichen und dort fliegig Nomad-Schiffe zerbrochen. Durchstören Sie die Überreste dann nach den Waffen, die Sie suchen. Der Titan ist der kampfstärkste Jäger, es gibt noch den vergleichbaren Eagle, der etwas schwächer gepanzert, dafür weniger ist. Erhältlich ist der Eagle zum Beispiel auf dem Planeten Hamburg oder auch auf Freepoint 9 (E4) im Omicron Theta-System, Preis: 595.000 \$.

### GOthic 2 Akrobatik

Ich habe gelesen, dass man auch im aktuellen Gothic-Teil Akrobatik lernen kann. Wie funktioniert das?

FRANK, PER EMAIL

**Stefan Weiß:** Akrobatik kann man in Gothic 2 eigentlich gar nicht mehr lernen, die Fähigkeit wurde entfernt. Sie können die Fähigkeit lediglich mit einem Cheat aktivieren. Benutzen Sie dafür den Cheat „Insert CH“, damit wird ein so genannter „Character-helper“ aktiviert. Über den gelangen Sie dann an die Fähigkeit Akrobatik. Sprechen Sie den „Character-helper“ an und cheaten Sie sich erst einmal Lernpunkte herbei. Danach wählen Sie „Talente steigern“. Unter der Dialogoption „Diebesfähigkeiten“ finden Sie dann Akrobatik.

**Cheat aktivieren:** Drücken Sie im Spiel die Taste „C“, um den Eigenschafts-Bildschirm aufzurufen. Geben Sie nun mit der Tastatur das Wort „MARVIN“ ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Wechseln Sie mit der „C“-Taste zum Spiel zurück. Nun können Sie mit der „F2“-Taste die Konsole öffnen und den oben genannten Insert-Cheat benutzen.



### SIM CITY 4 Leerstehende Gebiete

Ich habe momentan eine Stadt mit ca. 66.000 Einwohnern. Wohn- und Industriegebiete sind zurzeit total gefragt (die entsprechenden Balken sind ganz oben). Aber mir ist aufgefallen, dass, wenn ich neue Wohngebiete anweise, kein Sim sich darauf niederlässt. Meine Gebiete stehen über Jahre leer. Woran kann das liegen? Die Steuern sind richtig eingestellt. Kann es vielleicht daran liegen, dass ich die Steuern unterschiedlich erhöhen muss? Irgendwie kapiere ich das mit den Dollarzeichen nicht ganz.

MANUEL, PER EMAIL

**Petra Maueröder:** Die Zeichen \$, \$\$ und \$\$\$ bedeuten, dass die Steuern für die schwach, mittel und stark besiedelten Gebiete (die Sie ja vorher nach diesen Kriterien anlegen können) unterschiedlich erhöhen und senken können.

Bedenken Sie, dass Sie bereits mit mittlerer Dichte anfangen, Baugebiete auszuweisen. Die niedrige Dichte wird sofort nach der Erstbebauung durch kleine Häuser erreicht. Eine hohe Dichte lohnt sich erst ab 35K Einwohnern und bei Gewerbe ab ca. 45K.

Besiedelungsprobleme können viele verschiedene Ursachen haben: Ist alles bewässert? Ist die Stromversorgung eingerichtet? Sind die neuen Gebiete mit Straßen verbunden? Ist eine Müllhalde oder ein Militärgelände in der Nähe? Wie sieht es in diesen Bereichen mit der ärztlichen Versorgung und den Bildungsmöglichkeiten aus? Haben Sie ausreichend Erholungs- und Freizeitgebiete gebaut? Stehen in der Nähe eventuelle Gebäude, welche sich negativ auf Wohngebiete auswirken?

Stichwort Verkehr – wie sieht's damit aus? Wenn der Verkehrsstau zu hoch ist, halten die Verkehrsräusche Ihre Sims ab, die Stadt zu besiedeln. Ist das der Fall, gibt es zwei Lösungsmöglichkeiten:

- Investieren Sie in eine U-Bahn – sie ist effektiver und langfristiger ergiebiger oder
- erlassen Sie eine Fahrgemeinschaftsverordnung. Diese ist anfangs effektiv, aber sehr kostenintensiv. Außerdem lässt die Effektivität bei sehr hohem Verkehrsaufkommen deutlich nach.

## EINSENDEHINWEISE

### Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: [tips@pcgames.de](mailto:tips@pcgames.de) oder an die unten stehende Adresse – Kennwort: „Lesertipps“. Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

**Wichtig:** Die eingesendeten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., Sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



Stefan Weiß  
Abenteuer- & Strategiespiele

[sw@pcgames.de](mailto:sw@pcgames.de)



Ralph Wollner  
Action- & Sportspele

[rw@pcgames.de](mailto:rw@pcgames.de)



David Bergmann  
Abenteuer- & Strategiespiele

[db@pcgames.de](mailto:db@pcgames.de)



Dirk Gooding  
Actionspiele

[dg@pcgames.de](mailto:dg@pcgames.de)



Harald Wagner  
Sportspele & Simulation

[hw@pcgames.de](mailto:hw@pcgames.de)



Sascha Pilling  
Performance & Tuning

[sp@pcgames.de](mailto:sp@pcgames.de)



Justin Stolzenberg  
Sport- & Rennspiele

[js@pcgames.de](mailto:js@pcgames.de)

# Kurztipps & Cheats

## BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

### 1 Indiana Jones 6

Hier mein Tipp, den ich eigentlich nur bei „van Becks Revenge“ benötigte (den möchte ich sehen, der diese Stelle meistert, ohne dabei zu schummeln!). Mit dem folgenden Trick kann man einen Zeitlupe-Modus aktivieren:

In der Config-Datei folgenden Parameter ändern:

single tick=false

single tick=true

Jetzt ist der Zeitlupe-Modus aktiviert, mit dem diese fiese Stelle kein Problem mehr sein sollte.

JÖRN RIEDEL

### 2 GTA: Vice City

Wer nur noch wenig Lebenspunkte hat und keine Herzsymbole findet, für den gibt es einen einfachen Trick: Man fährt zu seinem Speicherplatz und tut so, als ob man speichern wolle. Wenn man dann im Speicher-Menu ist, drückt man auf „Abbrechen“ und hat trotzdem wieder volle 100 Lebenspunkte.

MICHAEL PRADERER

### Fussballmanager 2003

Um Ihre Spieler teuer zu verkaufen, setzen Sie einfach die gewünschten Athleten eine Woche vor dem Saisonende (30.6.) für den maximalen Verkaufspreis auf die Transferliste. Ist die Saisonabrechnung vorbei und beginnt die neue Saison, kommt zu Saisonbeginn normalerweise mindestens ein Angebot eines Top-Clubs für jeden Akteur. So können Sie auch mittelmaßige Fußballer für einen zweistelligen Millionenbetrag loswerden.

MAXIMILIAN PREISINGER

### 4 Freelancer

Für Große und kleine Kampfpiloten: Wenn Sie Raketen bei gezündetem Afterburner abfeuern, fliegen diese wesentlich schneller ins Ziel als ihre „normalen“ Kollegen. So haben Sie im Kampf einige Vorteile.

TIM KATZWINKEL

### 5 GTA: Vice City

Bei der letzten Mission am Filmstudio (Hei-Re Lightshow) muss man nicht alle Checkpoints mit dem Motorrad abfahren. Es genügt, wenn Sie den ersten Sprung absolvieren und sich dann vom Gebäude gegenüber einen Polizeihelikopter „borgen“. Damit kann man die restlichen Checkpoints locker überfliegen und die Mission im Handumdrehen meistern.

STEFAN SIEPKER

### ELITE FORCE 2

Um die Cheats nutzen zu können, müssen Sie zuerst die Startparameter verändern. Rechtsklicken Sie dazu auf die Desktop-Verknüpfung. Im Register „Verknüpfung“ schreiben Sie ans Ende der Zeile „Ziel“ den Befehl „+set cheats 1“. Wenn Sie jetzt das Spiel über diese Verknüpfung starten, können Sie mit der „Alt“-/„Zirkumflex“-Taste die Konsole öffnen und folgende Cheats eingeben:

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbarkeit
health x	Gesundheit auf den Wert „x“ setzen
noclip	Durch Wände gehen
viotarget	Sie sind für Gegner unsichtbar.
maplist	Liste der Karten, zum Starten per Maus anklicken
igive all	Alle Waffen und Munition
cmdlist	Liste aller Befehle

### RED FACTION 2

Öffnen Sie im Hauptmenü den Unterpunkt „Extras“. Hier finden Sie das Cheatmenü, wo Sie die folgenden Codes eingeben können.

Cheat	Wirkung
zywzyxwx	Alle Cheats freischalten
zywzyxwx	Alle Levels freischalten
xywzywyz	Gesundheitsbonus
zywzyxwx	Unendlich viel Munition
xywzywyz	Director's Cut
zywzyxwx	Wandernder Tod
zywzyxwx	Railgun-Schnellfeuer

### RISE OF NATIONS

Drücken Sie die Eingabetaste, geben Sie einen der folgenden Cheat-Codes ein und erfahren Sie sich an deren Wirkung:

Cheat	Wirkung
cheat pause [1 0]	Spiel pausieren
cheat sandbox	KI ausschalten, Karte aufdecken
cheat safe	Erschafft jedes Mal eine große Gruppe Maschinengewehrsoldaten rund ums eigene Kapitol
cheat achleve	Erreichte Ziele anzeigen
cheat ally XXX	Allianz mit Nation (XXX = Gegenname)
cheat defeat XXX	Automatische Niederlage (XXX = Gegenname)
cheat victory XXX	Automatischer Sieg (XXX = Gegenname)
cheat tech all on/off	Technologiezeitalter wachsen
cheat die	Entfernt ausgewählte Einheit oder Gebäude
cheat finish	Gewähltes Gebäude fertig stellen
cheat bird	Vogel erschaffen
cheat nuke	Atomschlag auf die angewählte Position
cheat reveal 1/0	Karte aufdecken/schließen
cheat age	(Name des Zeitalters) XXX (Beispiel: cheat age enlightenment XXX (XXX = Spielername))
cheat age	Alter der Nation ändern (Funktioniert nur einmal pro Spiel)
cheat military	(Stufe angeben 1-7) XXX Militärischen Level der Nation ändern (XXX = Spielername)
cheat civic	(Stufe angeben 1-7) XXX

cheat commerce	Zivilen Level der Nation ändern (XXX = Spielername) (Stufe angeben 1-7) XXX Commerce-Level ändern (XXX = Spielername)
cheat science	(Stufe angeben 1-7) Wissenschaften Level ändern (XXX = Spielername)

### METAL GEAR SOLID 2 - SUBSTANCE

Hier die komplette Liste der Boni:

Bonus	Bedingung
European-Extreme	Schwierigkeitsgrad (Stufe angeben 1-7) XXX Schwierigkeitsgrad „medium“ beenden
Boss-Survival-Modus	Sons of Liberty durchspielen
Casting-Theater-Modus	Sons of Liberty durchspielen
Ninja Raiden	50 % der Virtual-Reality-Missionen als Raiden absolvieren
Raiden X	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Raiden und Ninja Raiden absolvieren
Piskin	50 % der Virtual-Reality-Missionen als Snake absolvieren
Tuxedo Snake	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Piskin erledigen
Metal Gear Solid 1 Snake	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Snake, Piskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden und Raiden X abschließen

### FREELANCER

Nachdem Sie mit der Story fertig sind, müssen Sie sich zu den Systemen Omicron-Gamma und -Theta begeben. Wir verraten Ihnen, wie Sie diese finden:

Es gibt mehrere Möglichkeiten, in die ominösen Omicron-Systeme zu gelangen. Vom Honshu-Sektor fliegen Sie nach Sigma-13. Dort finden Sie entlang der Gitternetzlinie 5/6 im Sektor F das Sprungloch nach Sigma-17. Halten Sie sich dort wieder an die Gitternetzlinie 5/6. In der oberen rechten Ecke von Sektor 6E stoßen Sie direkt auf das Sprungloch nach Omicron-Theta. Im Omicron-Theta-System befindet sich im Sektor 6E das Sprungloch zu Omicron-Gamma.

Die Alternativ-Route führt über die Omega-Systeme ins Omicron-System und sieht so aus:

Start in Omega-3:  
Das Sprungloch nach Omega-7 im Sektor 5G benutzen.

Omega-7:  
Zum Sprungloch nach Omega-11 im Sektor 6F (unterhalb der Briesen Mining Facility) fliegen.

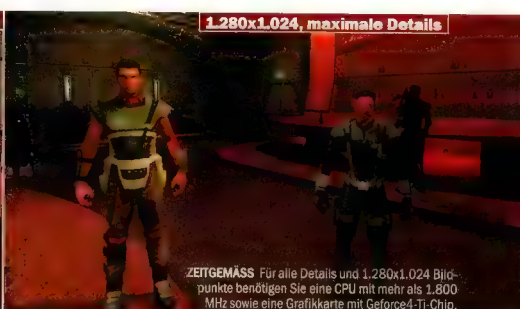
Omega-11:  
Suchen Sie das Sprungloch nach Omega-41 im Sektor 5C (unterhalb der Freital-Base).

Omega-41:  
Das Sprungloch nach Omicron-Gamma im Sektor 5E (unterhalb Freeport 5) benutzen.

Omega-41:  
Fliegen Sie zum Sprungloch nach Omicron-Theta im Sektor 4F (oberhalb Freeport 5).



# Tuning-Tipps



## Star Trek: Elite Force 2

Wenn bei Performance-Problemen in **Elite Force 2** auch der **Tricorder** nicht mehr weiterhilft, greifen Sie am besten zu unseren **Tuning-Tipps**.

Id Software's **Quake 3-Engine** ist nun schon seit mehr als drei Jahren ein zuverlässiges 3D-Triebwerk für Actionspiele. Auch im neuen Ego-Shooter **Star Trek: Elite Force 2** kommt die auf der OpenGL-Schnittstelle basierende Technologie wieder zum Einsatz. Glücklicherweise benutzt

Entwickler Ritual Entertainment in **Elite Force 2** eine modifizierte Version der reichlich in die Jahre gekommenen **Quake 3-Engine**, mit der aufwendiger gestaltete Außenlandschaften sowie eine Reihe von Spezialeffekten möglich sind. Durch diese Modifikationen sind zwangsläufig auch die Hardware-Anforderungen im Vergleich zum knapp drei Jahre alten Vorgänger **Star Trek: Voyager – Elite Force** nach oben geschellt. Lief **Teil 1** noch optimal mit 700 MHz, 128 MByte RAM und einer GeForce-Grafikkarte, so brau-

chen Sie für **Teil 2** schon 1.300 MHz, 256 MByte RAM und einen 3D-Beschleuniger mit GeForce4 Ti-4200, um absolut ruckelfrei mit durchschnittlich 40 fps spielen zu können.

Beim Blick auf die Benchmarks zu **Elite Force 2** kristallisiert sich schnell heraus, dass die Geschwindigkeit des Prozessors bei älteren 3D-Karten so gut wie keine Rolle spielt. Eine GeForce2 MX schafft zusammen mit einer 1,3-GHz-CPU knapp 40 fps (mit angepassten Grafikeinstellungen), mit 2,2 GHz gerade mal zwei Bilder pro Sekunde mehr (42 fps). Erst eine GeForce4-Ti-4200 liefert genügend 3D-Power, um schnellere Prozessoren auszulasten. Allerdings genügen ein paar Handgriffe in den Grafik-Menüs von **Elite Force 2**, um auch Pixelbeschleuniger älteren Datums noch zu Höchstleistungen anzureizen. DIRK GOODING

### DAS „GRAFIK“-MENÜ VON ELITE FORCE 2

- 1 Grafik-Modus:** Hier stellen Sie die Auflösung von 640x480 bis 1.600x1.200 ein.
- 2 Farbtiefe:** Hier können Sie zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe wählen.
- 3 Texturqualität:** Schalter für die Größe der Texturen und somit deren Qualität.
- 4 Texturfilter:** Hier wählen Sie zwischen bilinear und trilinear Filter aus.

### „ERWEITERT“-MENÜ

- 1 Anisotropischer Filter:** Schalten Sie den Filter an, um die Bildqualität zu verbessern.
- 2 Einfache Lichter:** Setzen Sie hier ein Häkchen, um die Berechnung der Lichtquellen zu vereinfachen.
- 3 Schatten:** Zur Wahl stehen überhaupt keine Schatten, einfache schwarze Flecken (Einfach) oder realistischer Schatten (Schatteln), der allerdings leichte Bildfehler erzeugt.
- 4 Reflexionen:** Über diese Optionen bestimmen Sie die Qualität der Lens-Flare-Effekte. Wir empfehlen die Option „Einfach“.
- 5 Vertex-Lighting:** Von dieser Option sollten Sie lieber die Finger lassen, da Sie sonst die Beleuchtung über Light Maps deaktivieren, wodurch **Elite Force 2** stark an Atmosphäre verliert.
- 6 Details Spezialeffekte:** Mit dieser Schaltfläche können Sie die Qualität von Explosionen und Waffeneffekten anpassen. Entlastet sowohl CPU als auch Grafikkarte.
- 7 Detailentfernung:** Hier bestimmen Sie, ab welcher Entfernung bestimmte Level-Objekte oder Charaktere mit weniger Details gerendert werden. Eine sehr nützliche Option, um ältere CPUs zu entlasten.
- 8 Detailfreie Texturen:** Wenn Sie diese Option deaktivieren, verzichten Sie auf billige Konsolen und viele weitere tolle Lichteffekte.



### DAS „ERWEITERT“-MENÜ IM DETAIL



### TUNING-TIPPS

Um **Elite Force 2** in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.300 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ GeForce4 Ti-4200

Mit einer GeForce2 MX sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf „32 Bit“ setzen
- ☐ Die Texturqualität auf „Hoch“ setzen
- ☐ Den Textur-Filter auf „Bilinear“ setzen
- ☐ „Einfache Lichter“ aktivieren
- ☐ Die „Schatten“ auf „Einfach“ setzen
- ☐ Die „Reflexionen“ auf „Einfach“ setzen
- ☐ Die „Details Spezialeffekte“ auf „Mittel“ setzen

Mit einer GeForce2/3 Ti sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Den Textur-Filter auf „Trilinear“ setzen
- ☐ „Einfache Lichter“ deaktivieren
- ☐ Die „Details Spezialeffekte“ auf „Hoch“ setzen

Mit einer GeForce4 Ti-4200/Radeon 9500 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Anisotropischer Filter“ aktivieren
- ☐ Die „Schatten“ auf „Schatteln“ setzen
- ☐ Die „Reflexionen“ auf „Präzise“ setzen

Mit einer GeForce4 Ti-4600 oder

- Radeon 9700/Pro sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768x32 setzen
- ☐ „Vollbild-Antialiasing“ aktivieren

# Ghost Master

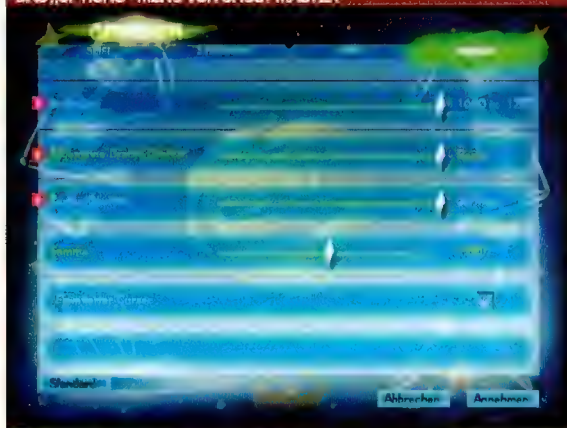
**Ghost Master ist kein Spiel für schwache Mega-Hertzen! Für erfolgreiche Polterabende brauchen Sie einen schnellen Prozessor.**

Die schlechte Nachricht: Die Performance von **Ghost Master** wird maßgeblich von der CPU bestimmt – wenig MHz sind gleichbedeutend mit wenig fps im Spiel. Die gute Nachricht: Besitzen Sie eine CPU mit circa 1.200 MHz, sollte das Spiel mit durchschnittlich 30 fps zufriedenstellend laufen. Unterhalb von 1 GHz wird es immer mal wieder stärker ruckeln, allerdings fällt dies dank des behäbigen Spielabbaus kaum auf. Gegen die CPU-Abhängigkeit lässt sich leider gar nichts machen, denn das Grafikfenster von **Ghost Master** bietet nur Optionen zur Entlastung der Grafikkarte an.

Wenn Sie eine GeForce2 MX, TNT2 oder eine ähnlich staubige 3D-Karte besitzen, lohnt sich ein Abstecker ins „Anzeige“-Menü von **Ghost Master**. Über den Schieberegler „Textur-Qualität“ bestimmen Sie die Größe der Texturen und somit auch deren Qualität. Versuchen Sie es zunächst mit der Option „64 Meg“, auch wenn Ihre Grafikkarte nur 32 MByte RAM besitzt. In Verbindung mit einer moderaten Auflösung von 800x600 sollte **Ghost Master** in der Regel zufriedenstellend laufen. Ist dies nicht der Fall, können Sie die Qualität der Texturen immer noch verringern und zusätzlich mit dem Regler „Allgemeine Grafik-Qualität“ die Farbtiefe von Lichttexturen verringern. Ab einer GeForce2 Ti oder einer vergleichbar schnellen Grafikkarte macht es wenig Sinn, im

„Anzeige“-Menü von **Ghost Master** heranzufummen. Am besten stellen Sie dort den Schieberegler „Auflösung“ auf „1.024x768“ und die anderen beiden Regler ganz nach rechts. Schneller Grafikfraktale wie Geforce4 Ti-4200 können mit höheren Auflösungen (1.280x1.024 Pixel) gewählt werden. Für Qualitäts-Fanatikr empfehlen wir, die Auflösung bei 1.024x768 oder 800x600 zu belassen und stattdessen Kantenglättung und anisotropen Filter mit der höchsten Qualitätseinstellung auszuwählen. Diese Optionen lassen sich natürlich nur im Treibermenü Ihrer Grafikkarte einstellen, im „Anzeige“-Menü von **Ghost Master** finden Sie dazu keinerlei Optionen. Als Richtlinie verwenden Sie in beiden Fällen den Maximalwert, den Ihre Grafikkarte zulässt. DIRK GOODING

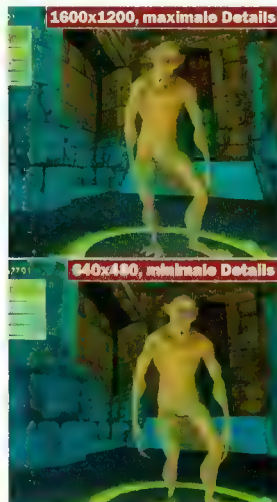
## DAS „OPTIONS“-MENÜ VON GHOST MASTER



- 1** **Auflösung:** Hier können Sie die Auflösung einstellen. Für GeForce2 MX oder ältere Chips wie TNT2 empfehlen wir 800x600, eine GeForce2 Ti schafft dagegen locker 1.024x768. Schnellere Beschleuniger sollten mit Kantenglättung und anisotropem Filter betrieben werden.

die Farbtiefe von Light Maps (Lichttexturen) bestimmen. Ab einer Geforce2 Ti schieben Sie den Regler ganz nach rechts.

- 3** **Textur-Qualität:** Je nach Größe des Arbeitsspeichers Ihrer Grafikkarte können Sie hier die entsprechende Option auswählen. Unser Tipp: Versuchen Sie es in jedem Fall erst einmal mit „64 Meg“, bevor Sie die Qualität verringern. Ab Geforce2 Ti wählen Sie in jedem Fall „64 Meg“.



**FURCHTEINFLÖSSEND** Wenn Sie die Texturqualität zurückfahren, sehen Levels und Monster ziemlich detailarm und matschig aus.

# Warcraft 3: Frozen Throne

**Neue Levels, neue Monster, neue Helden - an der Warcraft-3-Erweiterung Frozen Throne dürften Fantasie-Strategen wenig zu meckern haben.**

Haben Sie sich auch über die 30-fps-Spaltbremse in **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** geärgert? Sieht so aus, als hätten die Programmierer bei der Umsetzung der Xbox-Version vergessen, dass jeder handelsübliche Monitor mehr als 30 Bilder pro Sekunde darstellen kann. Wir haben jedenfalls die Lösung für dieses Problem: Öffnen Sie dazu die Datei „ars.cfg“ mit dem Windows-Editor – die Datei versteckt sich im Installationsverzeichnis des Spiels unter GameData\Indy (Screenshot 1). Dort ändern Sie den Eintrag „fpsLimit=30“ einfach in „fpsLimit=0“ (um Screenshot 2, speichern ab – und spielen anschließend mit einer deutlich höheren Framerate. Viel Vergnügen!

DIRK GOODING

## DAS „GRAFIK“-MENÜ VON FROZEN THRONES

- 1** **Resolution:** Hier können Sie die Auflösung und Farbtiefe einstellen.
- 2** **Model Details:** Hier können Sie den Detailgrad der Modelle in drei Stufen einstellen. Die Option funktioniert aber nicht immer automatisch auf den Wert „Hoch“.
- 3** **Animation Quality:** Über diesen Schalter ändern Sie die Qualität der Animationen. Wenn 128 MB RAM und weniger besitzt, wählt „Niedrig“.
- 4** **Texture Quality:** Die Texturqualität lässt sich ebenfalls in drei Stufen einstellen. Aufgrund einer Fehlerkorrektur 21 sollte der Wert standardmäßig auf „Hoch“ stehen.
- 5** **Particles:** Hier stellen Sie die Anzahl der Partikel ein, aus denen sich Rauch, Feuer oder Schnee zusammensetzen. Ältere CPUs mit weniger als 800 MHz pro

**6 Lights:** Die Option bestimmt, wie viele Lichtquellen zur Beleuchtung der Modelle verwendet werden. In den Benchmarks spielte diese Option jedoch keine Rolle.

- 7** **Unit Shadows:** Ebenfalls vernachlässigbar, da die Schatten aus kreisrunden Flecken bestehen und die Framerate kaum beeinflussen.
- 8** **Occlusion:** Diese Option bewirkt, dass Bäume transparent gerendert werden, sobald sich Einheiten unter ihnen befinden.
- 9** **Spell Detail:** Über diesen Schalter können Sie die Qualität der Zaubersprüche einstellen. Eine geringere Qualität zählt sich vor allem bei Mehrspieler-Matches aus, in denen heftige Gefechte keine Seltenheit sind.





# Hardware-Hilfe



## Auf der Heft-CD

- Referenztreiber für Nvidia- und ATI-Grafikkarten
- Mainboard-Treiber für aktuelle Hauptplatinen
- Aktuelle BIOS-Dateien für die gängigsten Hauptplatinen

## Wenn der Treiber Ärger macht

Ich kann keine DVD-Filme mehr an meinem PC abspielen. Ich habe zwei Software-DVD-Player: WinDVD liefert zwar Sound, aber kein Bild, und bei PowerDVD kommt eine Fehlermeldung, die mir sagt, dass der TV-Anschluss meiner Grafikkarte aktiviert sei. Ist er aber nicht. Ich benutze Windows XP Professional mit Service Pack 1 und DirectX 9.0a.

SASCHA HINSLEIDER

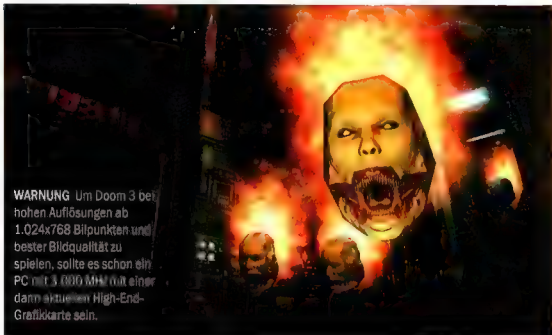
Mit dem Detonator FX 43.45 tritt dieses Problem bei vielen PCs auf. Ein offizielles Statement von Nvidia steht noch aus. Bis dahin gibt es allerdings eine Möglichkeit, diese Fehlermeldung zu umgehen. Wenn Sie sich den alten Detonator-Treiber mit der Version 29.42 aus dem Treiber-Archiv von [www.nvidia.de](http://www.nvidia.de) herunterladen und installieren, funktioniert die DVD-Wiedergabe.

## Doom 3 und Half-Life 2

Ich möchte meinen Computer aufrüsten und wollte daher wissen, welche Grafikkarte Sie empfehlen können: eine Radeon 9500 Pro, eine Radeon 9700 Pro oder eine GeForce FX 5600 Ultra? Haben die Karten auch genügend 3D-Muskeln, um zukünftige Spiele wie Half-Life 2 oder Doom 3 mit den höchsten Einstellungen spielen zu können?

ALEX MÜLLER

Spiele lassen sich die beiden Titel mit den genannten Grafikkarten sicherlich. Aber in Auflösungen über 1.024x768 Bildpunkten mit 32 Bit sowie maximierter Kantenglättung und eingestelltem anisotropen Filter wird die Leistung bei diesen Karten vermutlich stark einbrechen. Leistungsfähige High-End-Grafikkarten wie ATI Radeon 9800 Pro oder GeForce FX 5800 Ultra dürften da weniger Probleme haben. Wenn Doom 3 und Half-Life 2 im Herbst erscheinen, werden die Preise für die zurzeit noch sehr teuren Platinen stark gefallen sein. Vergessen Sie aber nicht, dass auch der Hauptprozessor zu einem Großteil für die Performance eines Spiels verantwortlich ist. Auf der E3 wurde Half-Life 2 beispielsweise auf einem Pentium 4 mit 3 Gigahertz Taktfrequenz und einer



**WARNUNG** Um Doom 3 bei hohen Auflösungen ab 1.024x768 Bildpunkten und bester Bildqualität zu spielen, sollte es schon ein PC mit 3.000 MHz (mit einer dann aktuellen High-End-Grafikkarte sein).

Radeon 9800 Pro vorgeführt – mit deutlich weniger Rechenpower sollte Ihr Rechner im Herbst nicht an den Start gehen, wenn Sie wirklich die höchsten Einstellungen bei den Spielen genießen wollen.

## Der Rechner ruckelt

Ich habe einen Athlon XP 2000+, der auf dem Epox-Mainboard 8K3A+ verbaut wurde. Leider ist mein PC aus irgendwelchen Gründen so langsam, dass weder Spiele noch Windows XP richtig flüssig laufen. Ich rede hier nicht von hardwarenahen Spielen, sondern von Games wie Counter-Strike. Es scheint fast so, als wenn mein Rechner mit angesogener Handbremse arbeitet. Neue Treiber für das Mainboard, Soundkarte, Grafikkarte und alle Eingabegeräte habe ich schon ausprobiert, aber es hat sich nichts geändert. Ist das ein Problem von Windows XP?

JENS QUALM

Nach Ihren Schilderungen zu urteilen, werden Sie Ihre PC-Bremse vermutlich recht einfach los. Wenn Sie den PC starten, drücken Sie die Taste „Entf“, um in das Hauptmenü Ihrer Hauptplatte zu gelangen. Dort finden Sie den Eintrag „AGP Aperture Size“. Er gibt an, wie viel Hauptspeicher vom PC der Grafikkarte zur Verfügung gestellt wird. Geben Sie einen Wert von 128 oder niedriger ein und Ihre Performance-Probleme verschwinden.

## Wie funktioniert das?

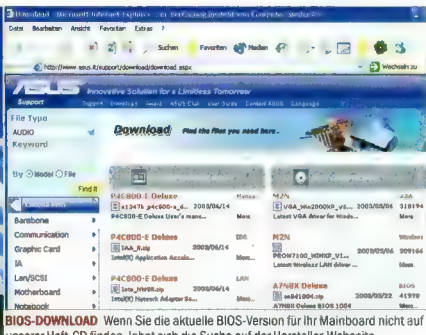
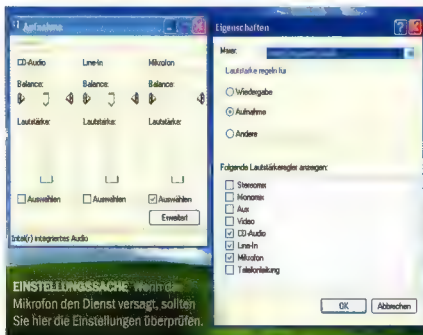
Ich habe eine alte Hauptplatte von MSI und würde gerne ein aktuelles BIOS aufspielen. Leider sind alle Internet-Seiten zu dem Thema auf Englisch, so dass ich nicht viel davon verstehe. Können Sie mir bitte helfen?

JENNIFER HENSKE

Zur regelmäßigen PC-Pflege gehört im Normalfall auch das BIOS. Schließlich werden durch neue BIOS-Versionen oft zusätzliche Funktionen aktiviert, kritische Fehler behoben oder die Gesamtleistung des PCs verbessert. Im Kasten: So updaten Sie Ihr BIOS – bieten wir Ihnen deshalb eine verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitung. Zusätzlich finden Sie die BIOS-Dateien der meisten aktuellen Mainboards auf unserer Heft-CD. PC Games wünscht viel Erfolg!

## Treiber-Abstürze

Leider kann ich keine neuen Grafikkarten-Treiber installieren. Mein System besteht aus einer GeForce 2 MX400, DirectX 9.0 und Windows 98. Den alten Treiber habe ich, wie von euch in Ausgabe 07/03 auf Seite 175 empfohlen, deinstalliert. Nach dem Neustart habe ich den Driver Cleaner 1.3.1 laufen lassen. Als ich jedoch den neuen Treiber (Detonator FX 44.03) von der CD derselben Ausgabe installieren wollte, bekam ich die Fehlermeldung „Unbehandelte Ausnahme, Fehlernummer

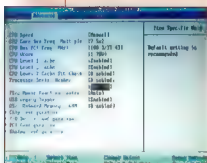


## So updaten Sie Ihr BIOS

Das BIOS-Update läuft nicht immer problemlos ab – unsere Schritt-für-Schritt-Anleitung hilft.

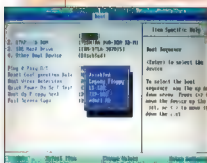
Nicht alle Mainboards sind gleich, deshalb müssen Sie beim Update stets die Hinweise des Mainboard-Herstellers beachten! Für ein Update benötigen Sie die neue BIOS-Version in Form einer Datei mit der Endung .BIN. Überprüfen Sie bitte mehrmals, ob das BIOS für Ihr Mainboard auch geeignet ist. Außerdem benötigen Sie ein Programm, um das Update durchzuführen. Beide finden Sie in der Download-Sektion der Hersteller-Webseite – eine übersichtliche Tabelle mit den genauen Adressen finden Sie auf der Heft-CD und -DVD. Der sicherste Weg, ein BIOS-Update durchzuführen, ist immer noch eine MS-DOS-Bootdiskette. Formatieren Sie eine leere, intakte HD-Diskette als Bootdiskette und kopieren Sie die beiden Dateien darauf.

### SCHRITT 1: Die Vorbereitung



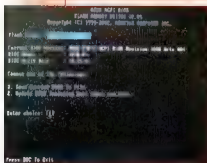
Wenn das Mainboard einen Schalter oder eine BIOS-Option namens „BIOS Update“ besitzt, dann müssen Sie sie auf „Enabled“ setzen. Andernfalls wird das Mainboard das Update verweigern.

### SCHRITT 2: Boot-Auswahl



Stellen Sie die Bootreihenfolge im BIOS auf „A:“ oder „Floppy“. Speichern Sie die Änderungen, erst dann können Sie den Rechner von Diskette starten.

### SCHRITT 3: Update-Programm starten



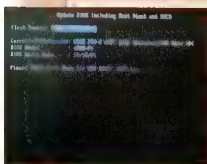
Starten Sie den PC von der Diskette und anschließen das Programm für das BIOS-Update (awdflash, amflash oder afflash, je nach Hersteller). Hier: [afflash.exe](#)

### SCHRITT 4: Aktuelles BIOS sichern

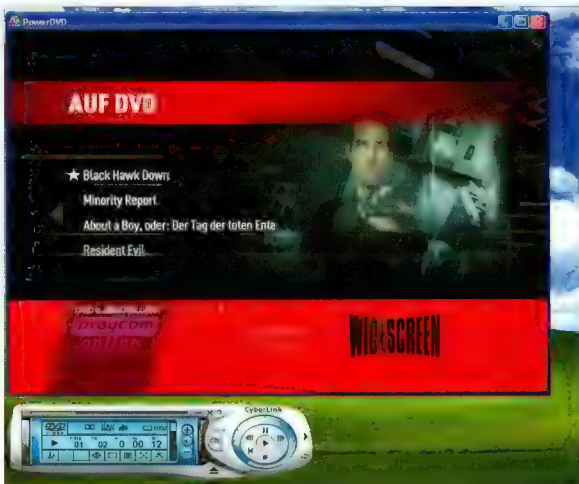


Sichern Sie das aktuelle BIOS auf Diskette oder Festplatte, um wieder darauf zurückgreifen zu können, falls das neue BIOS fehlerhaft sein oder nicht Ihren Erwartungen entsprechen sollte.

### SCHRITT 5: Das neue BIOS



Spüren Sie das neue BIOS mithilfe des Datenamens auf. Nach laden Sie im BIOS die „Setup Defaults“, PC Games übernimmt keine Verantwortung für Hardware-Defekte, die durch diese Tipps entstehen.



**PROBLEMLÖSUNG**  
Die aktuellen Detonator-Treiber von Nvidia verweigern bei einigen Software-DVD-Playern die Kooperation. Die Lösung: Ein alter Detonator-Treiber aus dem Nvidia-Archiv.

0x8007025, Beschreibung: Inkompatible Version des RPC Stub. Setup wird nun abgebrochen“. Jetzt kann ich auch keine Treiber von CDs älterer Ausgaben mehr installieren. Lediglich der Treiber von der mit der Grafikkarte mitgelieferten Treiber-CD funktioniert noch. Wie kann ich den Fehler beheben?

FREEFREAK

Die meisten Installationsroutinen greifen auf die Datei Olaut32.dll zurück. Leider verändern einige Spionage-Programme oder auch Werbe-Software diese Datei, so dass bei Installationen der erwähnte Fehler auftritt. Laden Sie sich bei [www.javasoftusa.com](http://www.javasoftusa.com) die aktuelle Version des Tools Ad-Aware herunter. Deinstallieren Sie anschließend mit Ad-Aware die gefundenen Programme und starten Sie den PC neu. Nach einem erneuten Such-Durchlauf sollten alle böserartigen Programme gelöscht sein. Nun müssen Sie die Original-Datei von der Windows-98-CD wiederherstellen. Der technische Support von Microsoft kann Ihnen dabei weiterhelfen. Er ist in Deutschland unter der Telefonnummer 01805-672330 rund um die Uhr erreichbar

## Auf Netzteilsuche

Im Zuge einer Hardwareaufrüstung brauche ich wohl oder übel ein neues Netzteil ... Mein System wird nach der Aufrüstung wie folgt aussehen: Athlon XP 2600+ mit Asus A7N8X-Mainboard und einer Sparkle 7228 Pure (Geforce4 Ti-4200). Zusätzlich gibt es noch ein DVD-Laufwerk und ein Diskettenlaufwerk und eine Netzwerkkarte. Gehe ich recht in der Annahme, dass 230 Watt dafür nicht ausreichen? Ich habe nicht viel Geld für ein neues Netzteil (max. 20 Euro), darum habe ich mir gedacht, ein günstiges 350-Watt-Teil bei Ebay zu erstigern. Die meisten sind allerdings No Name. Gibt es da irgendwelche Gründe gegen den Kauf?

ROBERT BREITSPECHER

Wenn das Netzteil zu schwach ist, hat der PC typischerweise Probleme beim Kaltstart, seltener stürzt der Rechner bei 3D-Spielen ab. Die Watt-Zahl des Netzteils ist nicht gleichbedeutend mit der Leistungsfähigkeit. Viel wichtiger ist die Angabe, wieviel Ampere das Gerät auf den einzelnen Leitungen liefern kann. Auf der 3,3-Volt-Leitung sollten es mindestens 20 Ampere sein, auf der Leitung mit 5 Volt besser 30 Ampere. Die Gesamtlast („Combined Power“) ist ebenfalls wichtig und liegt im besten Fall oberhalb von 180 Watt.

## Wenn das Mikrofon streikt

Ich habe das folgende Problem: Mein Mainboard hat diesen AC97 Onboard-Soundchip und ich habe bisher vier bis sechs verschiedene Mikrofon- und/oder Headsets ausprobiert, aber keins hat funktioniert. Der PC erkennt das Mikrofon gar nicht. Ich hab auch alles richtig eingesteckt, wo liegt der Fehler? Beim Händler ging es noch und der setzt auch ein Mainboard mit AC97-Codec ein.

STEFFEN KOLHOFF

Das Mikrofon funktioniert vermutlich doch – nur die Software-Einstellungen sind etwas kompliziert. Jedes Windows-Betriebssystem seit Windows 95 verfügt über eine Lautsprecher-Regelung. Unter Windows XP rufen Sie es beispielsweise über „Start“ – „Programme“ – „Zubehör“ – „Unterhaltungsmedien“ – „Lautstärke“ auf. Damit Sie die Mikrofonlautstärke regeln können, klicken Sie auf „Optionen“ und „Eigenschaft“. Im folgenden Fenster können Sie nun die Lautstärke für die Wiedergabe und Aufnahme einstellen. Damit Programmen das Mikrofon als Aufnahmequelle verwenden können, müssen Sie es unter dem Menüpunkt „Aufnahme“ auswählen. Nun klicken Sie das Fenster weg und können das Mikrofon nach Ihren Wünschen einstellen.

## Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computer Media AG  
PC Games  
Stichwort: Hardware-Hilfe  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an.

[technik@pcgames.de](mailto:technik@pcgames.de)

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Leserendenungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Website [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de). Dort finden Sie im Community-Bereich oft separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.



# GTA Vice City Monsterstunts

Die Monsterstunts führen den Spieler an viele Orte, die noch nie ein Vice-City-Bürger gesehen hat. Zudem bessert jeder Stunt die Finanzen auf. Wir haben alle Monsterstunts für Sie ausfindig gemacht und sagen Ihnen, wie Sie diese am besten absolvieren.

1. Diese Rampe führt Sie geradewegs über den kleinen Fluss. Die Rampe finden Sie direkt vor dem Malibu-Club. Ein mittelschnelles Auto wie der Phoenix genügt hier schon, um den Fluss zu überqueren.
2. Fahren Sie von der ersten Rampe nach Süden ins Gras. Dort finden Sie den zweiten Monsterstunt. Auch hier genügt ein Auto wie der Phoenix oder ein Motorrad wie die Free-way.
3. Hoch hinaus geht es hier: Nehmen Sie die Holzbretter, um den Stahlträger hochzufahren. Der Monsterstunt wird bewerkstelligt, indem Sie den Träger im Norden benutzen. Ab jetzt sollten Sie eine PCJ600 fahren. Mit einem Auto kommen Sie hier nicht weiter.
4. Südlich vom Malibu-Club wartet eine Stunt-Safette auf Sie. Vor dem Gebäude ist eine Holzplanke aufgebaut. Wenn Sie ein schnelles Motorrad wie die PCJ600 benutzen, erwischen Sie auch noch die Rampe, die oben auf dem Dach platziert ist.
5. Fahren Sie die Treppe hoch, von der aus Sie Diaz in der Mission „Die Schutzengel“ beschützt haben, und springen Sie über die Straße auf das Haus im Süden. Nehmen Sie dazu eine PCJ600.
6. Gegenüber von der Treppe bei Punkt 5 gibt es eine weitere Metalltreppe. Von der Kaimauer fahren Sie nach Westen, rasen durch die Ampelanlage und dann die Treppe hoch. Sie landen vor dem Polizeirevier im Grünen.
7. Fahren Sie von der Starfish-Island-Brücke aus los und springen Sie mit einem Motorrad über den Sandberg südlich der Brücke. Sie fliegen so über den Kanal und landen auf der östlichen Seite. Achtung: Sie brauchen sehr viel Anlauf dafür.
8. Über diese Zementbrücke fliegen Sie, wenn Sie Stunt Nummer 7 absolvieren. Es handelt sich hierbei um eine Betonrampe südlich der Brücke auf der Wiese am Kanal. Springen Sie mit der P600 zur anderen Kanalseite.
9. Mit einem beliebigen Motorrad (außer der Faggio) fahren Sie die Metalltreppe im Hinterhof hinauf und springen mit reichlich Anlauf über die Straße hinweg auf das andere Gebäude gegenüber.
10. Bleiben Sie in der Gasse von Stunt 9, denn dort gibt es einige Paletten, die Sie über die Straße gleiten. Um die Monsterstunt-

Zwischensequenz zu sehen, müssen Sie auf dem Gebäude landen.

11. Benutzen Sie die rechte Rampe auf dem Dach des Einkaufszentrums und fliegen Sie über die Straße in Richtung Osten. Sie landen auf dem Beach Soccer Shop. Über diesen Sprung können Sie auch auf das Dach des nächsten Stunts (Nr. 12) gelangen.
12. Springen Sie vom Dach des weißen Hauses auf das östliche Gebäude. Ihr Weg führt Sie dabei auch über die Straße. Sie sollten auch hier auf jeden Fall ein schnelles Motorrad (ab Free-way) benutzen.
13. In der Gasse finden Sie einige Paletten, die hervorragend als Sprungschanze benutzt werden können. Sie landen dabei auf einem Dach des nördlichen Gebäudes. Für die Sprünge in den Gassen eignen sich aus Platzgründen keine Autos.
14. Auf dem Parkdeck, auf dem die Pylonen-Rallye stattgefunden hat, gibt es eine Rampe. Wenn Sie diese als Sprungschanze benutzen, landen Sie auf dem Dach von Collar & Cuffs.
15. Mit einem Motorrad können Sie die Treppe des weißen Hauses (das auf Pfeilern steht) emporrasen und dort einen fulminanten Sprung zum Gebäude mit dem rosafarbenen Dach wagen. Ein weiterer Anlauf ist durch die Gasse weiter nördlich möglich.
16. Wenn Sie auf dem rosafarbenen Dach landen, müssen Sie weiter Vollgas geben, denn dann schaffen Sie auf dem Dach einen weiteren Sprung in Richtung Süden. Um den Stuntbonus zu erhalten, reicht es, weit zu springen. Sie müssen nicht auf nächste Dach.
17. Fahren Sie mit einer PCJ600 zum Jachthafen und rasen Sie durch das einzige offene Tor zur Mitte des nördlichen Piers. Sie können von da über zwei Rampen hüpfen und gelangen zu Stunt Nummer 18.
18. Geben Sie nach der Landung weiter Vollgas, denn dann können Sie weiter über die nächste Rampe springen, ohne im Wasser zu landen. Sie gelangen dadurch zum südlichen Pier.
19. Auf dem Flugplatz gibt es viele Stuntmöglichkeiten. Hier springen Sie über die Hydraklirampe und gelangen dadurch über den Zaun auf die Straße. Die vielen gelben Schilder auf dem Flugplatz eignen sich allesamt für kleinere Sprünge.
20. Achten Sie auf dem Flughafen auch auf die Flugzeugtreppen. Mit dieser schaffen Sie einen Mordsprung über die Brücke. Die Stunts auf dem Flugplatz sind sowohl mit einem Motorrad als auch mit einem Sportwagen möglich.
21. Gleich zwei Landemöglichkeiten erhalten Sie an dieser Stelle: Springen Sie über die Flug-

zeugtreppe und landen Sie entweder auf dem Parkplatz gegenüber oder aber auf dem Vice-City-Transport-Gebäude.

22. Dieser Stunt ist mit einem Auto sehr schwierig, aber machbar: Nutzen Sie die Vice-Surf-Werbung, um einen Riesenhüpfen zu machen, der Sie in luftige Höhe katapultiert. Sie landen auf dem Dach des Terminals.
23. Auf dem Flughafen können Sie viel Geld verdienen. Und wieder hilft Ihnen eine Flugzeugtreppe, um mächtig zu springen. Diesmal geht es über die Treppe über die westliche Ladebrücke nach Westen.
24. Wieder einer der Sprünge, die unkompliziert sind und deshalb schnelles Geld versprechen: Nehmen Sie kräftig Anlauf und springen Sie mithilfe der Flugzeugtreppe über die Brücke nach Osten.
25. Über das kleine gelbe Schild machen Sie hier einen Wahnsinnsprung, der Sie geradewegs über das Radargebäude führt. Vorsicht: Die Radarantenne auf dem Dach dreht sich und könnte einen erfolgreichen Sprung verhindern.
26. Der letzte Sprung auf dem Vice-City-Flugplatz ist hier zu finden. Mittels der Flugzeugtreppe neben dem roten Radargebäude schaffen Sie es, einen Riesenstunt in die Höhe zu machen.
27. Durch die Dachlatten der Calle 8 Cafeteria springen Sie auf den Fotoladen. Sie benötigen viel Schwung dafür, weshalb Sie Ihren Stunt einige Dächer weiter nördlich beginnen sollen.
28. Auf Starfish Island können Sie durch ein Tor im Garten des braunen Hauses gehen und mittels einer PCJ600 in den gegenüberliegenden Garten hüpfen. Aus diesem Garten gibt es dann wiederum eine Sprungschanze hinaus.
29. In Little Haiti springen Sie von der Holzrampe an dieser Stelle durch das Bestechungssymbol und auch noch über den Abwasserkanal. Dieser Sprung ist auch mit einem Sportwagen zu schaffen.
30. Eine weitere Holzrampe finden Sie auf der Kiste an dieser Stelle. Der Hüpfen führt Sie dabei über einen alten Schulbus und das danach erscheinende Gebäude. Auch hier können Sie ein Auto benutzen.
31. In der Gasse an dieser Stelle finden Sie eine Rampe, die Sie über einen Container fliegen lässt. Auch hier geht es durch ein Bestechungssymbol hindurch und auf das Dach des Riverside Pavillon, wo Sie einen Helikopter finden.
32. Mit einer PCJ600 können Sie durch die Scheibe des Parkhauses brechen und so auf dem frei zugänglichen Bereich des sich auf

G



**TOLLE AUSSICHT:** In Stunt Nummer 22 gelangen Sie auf das Dach des Flughafenterminals und können so Vice City von oben genießen.



**ZWEIRAD** Die meisten Stunts sind mit dem Motorrad aufgrund der besseren Beschleunigung einfacher. Mit einer PCJ600 oder einer Freeway sind Stunts möglich.

der gegenüberliegenden Straßenseite befindlichen Gebäudes landen.

33. Auf dem Krankenhaus finden Sie eine weitere Rampe. Mit einem kräftigen Anlauf schafft es Ihre PCJ600, auf dem Dach von Second Hand Circultry auf der anderen Straßenseite zu landen.

34. Die lange weiße Treppe ist der nächste Stunt-Kandidat. Springen Sie mit einem Motorrad hier herunter, wodurch Sie auf dem AmmuNation-Gebäude landen.

35. Wie an den Stellen 32 und 33 ist auch dieser Sprung Teil einer Mission. Der letzte Sprung in

der Mission „Heiße Lichtshow“ führt Sie per Rampe auf das Dach mit dem Suchscheinwerfer.

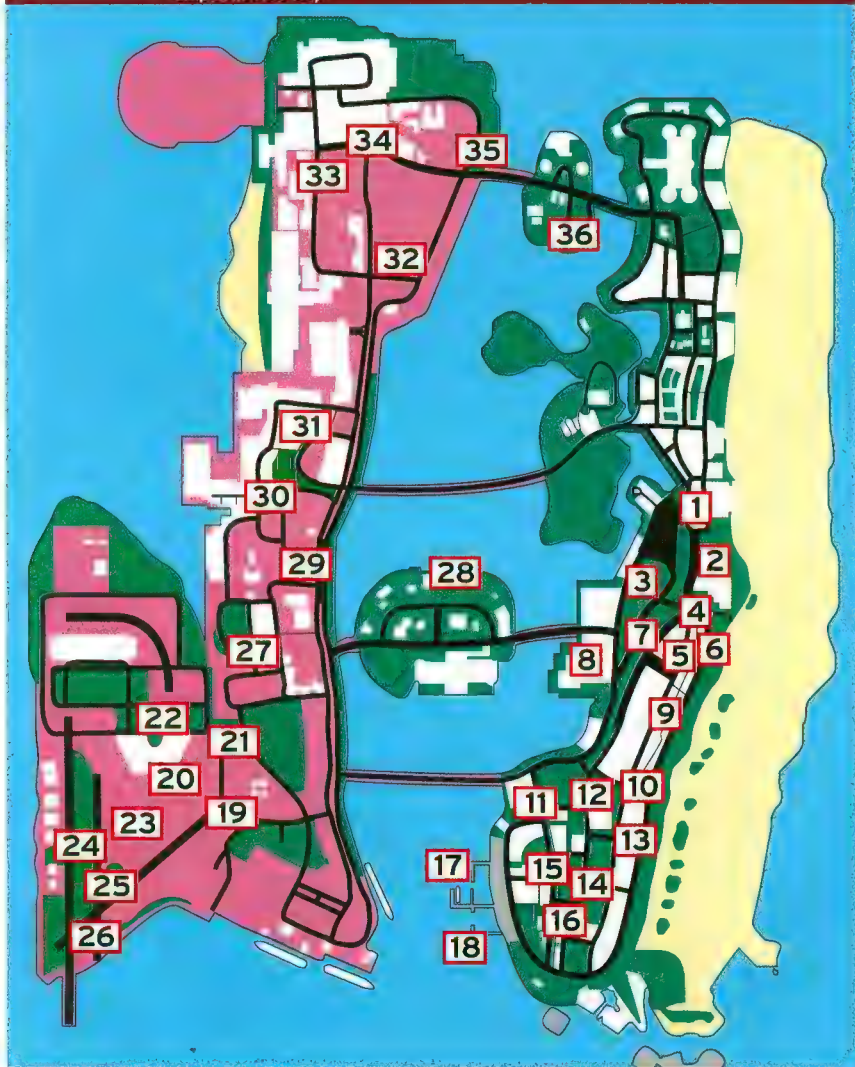
36. Auf Prawn Island können Sie per PCJ600 über eine Rampe auf dem Dach des südlichen Eckhauses über die Mauer des Filmstudios fliegen. Sie landen in einem Hinterhof. Auf das Dach kommen Sie über die Treppe des Gebäudes im Norden.

Neben diesen Monsterstunts gibt es an unzähligen Stellen die Möglichkeit, so genannte Irrsinn-Stunts zu vollführen. Diese Stunts lösen

meist keine Zwischensequenz aus und Sie bekommen dafür weniger Geld. Irrsinn-Stunts sind an allen Orten möglich, wo Sie eine Mauer oder eine Erhöhung als Sprungschanze benutzen können. So finden sich auf dem Flughafen viele kleine gelbe Schilder, die keine Monsterstunts auslösen, aber trotzdem etwas Geld einbringen. Oft sind Irrsinn-Stunts auch möglich, wenn Sie mit überhöhter Geschwindigkeit über eine hügelige Straße fahren, zum Beispiel, wenn Sie von Starfish Island die Brückenstraße in Richtung Osten fahren.

THORSTEN SEIFFERT

### Die Monsterstunt-Rampen in Vice City





# Star Trek: Elite Force 2

Unendliche Weiten, unendliche Monster – so könnte das Motto für den neuen Trekkie-Shooter lauten. Wir zeigen Ihnen, auf was Sie alles achten müssen, um zu überleben.

## Allgemeine Tipps

1. Die Standardwaffe ist immer der Phaser. Für einfache Wachen und Kleintiere reicht er aus und schon Ihren ansonsten knappen Munitionsvorrat. Stärkere Wummen heben Sie sich für die entsprechenden Gelegenheiten wie Endgegner, Massenschlachten und zähe Brocken auf.
2. Die geheimen Plätze und Fallen erkennen Sie prinzipiell mit dem Tricorder. Suchen Sie die Level damit ab, um an die begehrten Schiffe und Zusatzausrüstung zu kommen. Damit

können Sie brüchige Stellen, Fallen, und Laser erkennen und zudem noch Konsolen umprogrammieren. Bei Türen, die sich nicht automatisch öffnen, drücken Sie die „Benutzen“-Taste Oft kommen Sie so zu verborgenen Orten. Sehr beliebt sind auch die Lüftungs- und Wartungsklappen.

3. Sniper brauchen etwas Zeit, um Sie anzuvisieren. Dabei sehen Sie den roten Laser, der Ihnen die Bedrohung anzeigt und zusätzlich die Position des Schützen verrät. Gehen Sie dann schnell in Deckung. Die Schussfrequenz ist recht niedrig. Feuert der Scharfschütze, haben Sie einen Augenblick Zeit, das Feuer gefahrlos zu erwidern

4. Die Wachen mit Granatwerfern und ähnlichem Equipment sind relativ harmlos, so lange Sie sich

nicht zu lange an ein und demselben Fleck aufhalten. Die ballistischen Geschosse fliegen eine halbe Ewigkeit, ehe sie auf dem Boden einschlagen. Bis dahin sind Sie längst über alle Berge. Die Burschen haben auch Schwierigkeiten, wenn Sie sich direkt vor eine Mauer oder unter den Torbogen stellen. In so einem Fall schmeißen sich die Wachen mit den Geschossen höchstpersönlich in hohem Bogen vom Waghgag.

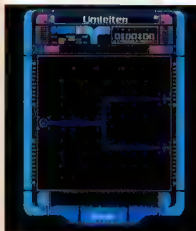
5. Sind Sie schon mal mit Ihrem Team unterwegs, lassen Sie Ihre Untergebenen auch für sich schuften und die Drecksarbeit erledigen. Ihre Mannschaft steckt alles weg, ohne mit der Wimper zu zucken. Da können Sie im Hintergrund bleiben und Ihre Kräfte schonen

6. Sobald die Hintergrundmusik einsetzt, müssen Sie sich auf einen Angriff gefasst machen.

## Auf Scottys Spuren: Die Schaltkasten-Rätsel

Ganz nach Art des legendären Chefingenieurs der alten Enterprise müssen Sie jede Menge technische Rätsel lösen, was im Spiel durch das Manipulieren von Schaltkreisen umgesetzt wird. Ziel ist es, die blauen Energiepunkte zu verbinden ohne dabei einen Kurzschluss zu erzeugen. Rote Energiepunkte dürfen daher nicht angezapft werden. Alle Schalterrätsel finden Sie in diesem Kasten gelöst.

Tür zu den Unterkünften



Frachttür-Kontrollen



Schwerkräftsystem



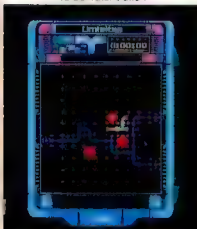
SR-Türüberbrückung



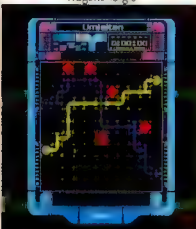
Energiekontrollen



Turboliftkontrollen



Wagnerenergie



Ingenieurstür



Warpkern Energie



Systemsteuerung



Systemsteuerung



S

## 1. Mission: Endspiel 1

### Borg-Sphäre 1a

Zerstören Sie den Verteilerknoten und gehen Sie weiter zur grünen Energiesperre. Feuern Sie dort auf die Energieleitung. Benutzen Sie den Fahrstuhl und gehen Sie die Rampe runter. Gleich rechts ist eine Plasmaleitung. Zerstören Sie diese und kriechen Sie in den Gang darunter. An dessen Ende finden Sie einen Verteilerknoten der Borg. Kehren Sie in den Gang zurück und gehen Sie links weiter. Benutzen Sie den Tricorder am Schildkontrollknoten, um die Sperre aufzuheben. Hinter dem Energiefeld zerstören Sie eine weitere Plasmaleitung. Der Schacht darunter führt zu einer Energieleitung, die Sie außer Kraft setzen.

### Borg-Sphäre 1b

Feuern Sie links auf die Plasmaleitung und krabbeln Sie in den Schacht. Ihr Ziel ist ein Verteilerknoten und eine weitere Plasmaleitung. Zurück im Gang gehen Sie bis zum nächsten Schildkontrollknoten links von den Ladeterminals. Modulieren Sie ihn. Retten Sie Chang: Feuern Sie sofort auf die Plasmaleitung und kriechen Sie in den Schacht darunter. Am Ende zerstören Sie die Energieleitung und eilen in die Kammer mit Chang zurück. Laufen Sie den Gang entlang, bis Sie die Kammer mit den Rohren und dem blauen Energiefeld am Boden erreichen. Springen Sie zur anderen Seite rüber und modulieren Sie das gelbe Kraftfeld. Benutzen Sie danach den Aufzug, um zu Ihrem Kameraden zurückzukehren.

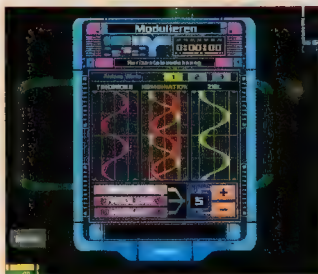
### Borg-Sphäre 1c

In der ersten Borg-Kammer ist ein Verteilerknoten. Zerstören Sie diesen. Gehen Sie in den blaugrauen Gang hinein, er führt zu einer Plasmaleitung. Den Verteilerknoten rechts davon zerdeppern Sie gleich mit. Kriechen Sie in den Schacht und feuern Sie auf die Energieleitung am Ende. Im Raum mit Telsia ist eine weitere Energieleitung, die auf ihre Zerstörung wartet. Fahren Sie danach mit dem Fahrstuhl hoch. Oben ist bei den Borg rechts ein Verteilerknoten und eine Energieleitung. Bei der blinkenden Tafel gehen Sie rechts herum, hinter der Ecke sind ein weiterer Verteilerknoten und eine Energieleitung. Eilen Sie durch die Gänge, sobald die Borg sich angepasst haben. Hasten Sie weiter zum Fahrstuhl.

### Borg-Sphäre 2a

Spüren Sie an den Borg vorbei und modulieren Sie schnell das Energiefeld am Schildkontrollknoten. Gleich dahinter feuern Sie rechts auf die Plasmaleitung und jagen damit auch einen Verteilerknoten hoch. Jetzt funktionieren Ihre

## Feedbackschleife



U-Mods wieder. In der nächsten Halle gibt es zwei Ausgänge. Benutzen Sie den rechten, er führt an einem Lebensenergie-Terminal vorbei.

### Borg-Sphäre 2b

Zerstören Sie die Plasmaleitung gleich rechts und kriechen Sie in den Schacht. Am Ende sieht es nach einer Sackgasse aus. Benutzen Sie den Sekundärmodus Ihres Tricorders – Sie sehen, dass sich das Gitter im Boden zerstören lässt. Unten vernichten Sie die Energieleitung. Ihr Team treffen Sie an der Fahrstuhlplattform. Fahren Sie eine Etage runter. Hinter der ersten Tür ist gleich rechts eine Energieleitung, etwas weiter links ein Verteilerknoten. Folgen Sie dem Gang bis zum Generatorraum. Erzeugen Sie mit Chell die Feedbackschleife (siehe Kasten „Feedbackschleife“) und verlassen Sie die Kammer. Gehen Sie nach rechts weiter.

### Borg-Sphäre 2c

Zerstören Sie die Energieleitung. Der Gang rechts vom Lebensenergie-Terminal führt zum zweiten Generator. Achtung, nach dieser Modulation erscheinen Borg-Drohnen in der Kammer. Durchqueren Sie anschließend die Halle mit der blauen Energiesäule in der Mitte. An der nächsten Gabelung finden Sie rechts am Ende des Ganges beim blauen Energiefeld eine Energieleitung. Ist diese zerstört, ist der Zugang zum Generator Nummer 3 frei.

### Borg-Sphäre, Zentraler Plexus

Der Kampf gegen den Super-Borg gliedert sich in mehrere Phasen. Bleiben Sie in den ersten beiden zuerst im Schutz der Säulen mit den Ladeterminals. Sobald der Gegner sich Ih-

nen nähert, flitzen Sie zur anderen Seite rüber und beharren ihn wieder aus der Distanz. In der dritten Phase positioniert sich der Obernort auf dem oberen Steg und teleportiert auch noch umher. Verlassen Sie daher immer kurz Ihre Deckung, um auf ihn zu feuern und ziehen Sie sich wieder zurück. In der letzten Phase ist der Borg wieder am Boden, macht sich aber ständig unsichtbar. Drehen Sie sich im Kreis, sobald Sie ihn sehen, feuern Sie im Sekundärmodus mit dem U-Mod auf ihn und wechseln den Standort.

1. Modulieren Sie als Erstes die Frequenz. Wenn die rote Frequenzspur des Tricorders in der mittleren Anzeige sich nicht mehr verschiebt, stimmt die Einstellung.
  2. Mit der Amplitude strecken oder stauchen Sie die Frequenzkurve. Sie muss exakt die gleiche Länge haben wie die des Generators.
  3. Mit dem Versatz verschieben Sie die Kurve nach oben oder unten.
- Fast geschafft, noch ein wenig strecken und versetzen – wenn die Linien sich genau überdecken, ist die Aufgabe gelöst.

## 2. Mission: Neue Einsätze

### Akademie 1

Außer mit diversen Charakteren zu schnacken, steht nichts auf dem Programm. Wer auf Schmuseromantik steht, wählt beim Dialog mit Telsia die mittlere Antwort aus.

### Akademie 2

Wehren Sie die Romulaner ab. Danach gehen Sie in Richtung Start zurück. Dort ist der Zugang in die Wartungsschächte, die Korban ihnen öffnet. Achten Sie auf die Flammenstöße bei den Drohnen. Nutzen Sie die Feuerpausen, um vorzubereiten. Benutzen Sie an der Türkonsolen den Tricorder. Leiten Sie einfach beide Energieströme auf dem Diagramm um. Danach erscheinen wieder Romulaner, die Sie abwehren müssen.

## 3. Mission: Herrenlos

### Dallas 1a

Holen Sie sich zuerst das Secret: Gehen Sie die Rampe hoch. Auf dem Steg erkennen Sie im



**VERNICHTET** Eigentlich kann man verstehen, dass die Borg sauer sind, wenn Sie auch immer deren Einrichtung zerstören! Lassen Sie sich dabei nicht erwischen.



**AUFGECLAUT** Der fiese Wicht versteckt sich feige auf der Empore. Bleiben Sie cool und feuern Sie, wenn er sich materialisiert.



Sekundärraum des Tricorders eine instabile Wand. Springen Sie nun über das umgestürzte Frachttregal zur Frachttür-Kontrolle. Umgehen Sie den Kurzschluss. Öffnen Sie anschließend im nächsten Frachtraum die Jefferies-Röhre. Springen Sie über den Abgrund eine Etage höher. Sie gelangen schließlich zur Schwerkraft-Kontrolle. Der Rückweg ist blockiert. Sie müssen auf das Dach des Turbolifts hopten und an den Sprossen hochkriechen. Arbeiten Sie sich so zur manuellen Überbrückungskonsole vor, gegenüber von Tür „Deck 3“.

## Dalles 1b

Gehen Sie links herum zur Lounge. Wechseln Sie zum Tricorder in den Sekundärraum. Sie erkennen eine beschädigte Tür, auf die Sie feuern müssen. Klettern Sie vom Serviceraum aus runter, bis Sie eine nicht verschlossene Jefferies-Röhre erreichen. Sobald Sie die zweite Lounge verlassen und zum Maschinenkontrollraum gehen, springen Aliens hervor. Zücken Sie danach sofort den Tricorder und modulieren Sie die Konsole in der Raummitte. Nach der Zwischensequenz geht's in die Röhre zur Turboliftkontrolle, die Sie reparieren müssen.

## Dalles 2

In der Lounge finden Sie eine Waffenladestation. Gehen Sie weiter bis zur Gabelung. Halten Sie sich links in Richtung Brücke. Hinter der Servicetür geht es in die Jefferies-Röhren. Kriechen Sie geradeaus und klettern Sie hoch. Die Tür in dem Raum lässt sich aufsteigen. So gelangen Sie auf die Brücke. Eine der Türen auf der Brücke ist instabil. Dahinter verbirgt sich ein weiteres Secret. Kehren Sie nach der Unterhaltung auf den Gang mit dem blauen Energiefeld zurück. Kriechen Sie in die Öffnung rechts davon, um zur Kraftfeldkontrolle im Flur zu gelangen. Gehen Sie in den Transporterraum und betätigen Sie die Konsole. Danach müssen Sie im Eingang zur Brücke zurück. Versuchen Sie, den Aliens auszuweichen, um schneller bei Chell zu sein.

## Das Plasmaleck

Zurück auf der Enterprise suchen Sie Chell in der Shuttlehalle auf. Sobald Sie das Gespräch beginnen, gehen Sie schon mal mit gezücktem Tricorder ins Cockpit des Shuttles. Sie müssen dort unter Zeitdruck eine Modulation vornehmen.

## 4. Mission: Besitzwechsel

### Attrexianer-Station 1a

Rennen Sie sofort nach rechts und springen Sie über die Kisten zum Stahlträger hoch. Hier

haben Sie etwas Deckung. Sobald der Steg über Ihnen abbricht, springen Sie dort hoch. Oben müssen Sie die Feuerpausen abwarten und zur anderen Seite hüpfen. Spürten Sie auf dem Steg zum Türkontrollschalter und flitzen Sie in den Gang. Folgen Sie ihm bis zum Minenwagen-Terminal. Dort erhalten Sie ein neues Missionsziel. Stellen Sie die Energie am Terminal im Nebenraum wieder her und aktivieren Sie den Wagen von der Konsole draußen. Erledigen Sie den großen Alien im Gang und gehen Sie weiter, bis Sie auf zwei Attrexianer treffen. Begleiten Sie Avak'Stas – bleiben Sie jedoch von der Konsole weg, da die linke Wand explodiert und Aliens in den Gang strömen. Wenn diese Bedrohung beseitigt ist, folgen Sie dem Attrexianer. Sobald die Schleusentür offen ist, müssen Sie schnell in die Kammer mit der Schleusenkontrolle rennen, bevor Sie ins All gesaugt werden. Schließen Sie das Schott mithilfe der Konsole und wehren Sie die restlichen Aliens ab. Speichern Sie vor der Waffenkammer am besten ab und stellen Sie sicher, dass Ihre Lebensenergie und Munition voll aufgeladen sind. Betreten Sie die Halle vor der Waffenkammer und springen Sie auf die Kisten rechts von der Waffeladestation. Von dort können Sie die heranstürmenden Aliens am besten aushalten. Schießen Sie auch auf die explosiven Behälter, wenn sich Außerirdische in deren Nähe aufhalten. Schnappen Sie sich einen Bogenverwerfer aus der Kammer, sobald sie offen ist und schützen Sie auf dem Rückweg. Ihren attrexianischen Kompanion. Begeben Sie sich zum Lift.

### Attrexianer-Station 1b

Fahren Sie mit der Plattform hoch und gehen Sie zur blauen Kontrolltafel, um die Rettungskapsel abzustößen. Kämpfen Sie sich oben weiter durch die Gänge, bis Sie die Kommandozentrale erreichen. Jetzt müssen Sie die Attrexianer beschützen. Bleiben Sie in deren Nähe und setzen Sie am besten den Bogenverwerfer und das verbesserte Sturmgewehr ein, um die Alienbrut abzufangen.

### Attrexianer-Station 2b

Begeben Sie sich in die Halle und klettern Sie an der Leiter zu den Röhren hoch. Achten Sie auf den Feuerschuss. In einer Pause springen Sie über das Rohr zur anderen Seite runter. Dort finden Sie die Konsole für die Ingenieursstür, die Sie überbrücken müssen. Treffen Sie sich mit Vor'chov und fahren Sie zu den Generatoren runter. Der Kampf dort wird heftig, speichern Sie besser vorher ab. Wenn möglich, erledigen Sie die Aliens schon im Anflug. Ansonsten nutzen Sie die Pausen zwischen den Angriffswellen, um Energie zu tanken. Sie können sich auch im Gang zum Aufzug verschan-

zen und von dort die schleimigen Aliens zerbraten.

## 5. Mission: Entdeckung

### Idryll-Ruinen 1-a

Begeben Sie sich zur markierten Position Ihres Tricorders. Auf dem Steinbogen, den Sie unterqueren, finden Sie ein verstecktes Schiff.

### Idryll-Ruinen 1-b

Benutzen Sie den Sekundärraum Ihres Tricorders. Sie erkennen eine Bruchstelle im Mauerwerk links vom Haupttor. Sprengen Sie es auf und klettern Sie dahinter an der Gebäudefassade hoch, um in den Komplex einzudringen. Gehen Sie rechts die Treppe hoch und springen Sie über den Absatz auf die andere Seite der umgestützten Säule. Dort finden Sie auch ein verstecktes Schiff. Erkunden Sie die Anlage, bis Sie die Energiekonsole erreichen. Auf dem Rückweg müssen Sie mit Attacken der Exomorphe rechnen. Treffen Sie sich mit Ihrem Team am Eingang und gehen Sie die Treppe hoch zum nächsten Abschnitt der Anlage. Springen Sie mit aktiviertem Sekundärraum des Tricorders auf den stabilen Bodenplatten entlang. Im großen Hof müssen Sie die Königin der Insekten-Aliens besiegen. Halten Sie sich dabei im Hintergrund. Ihr Team heizt der Bestie schon ordentlich ein. Weichen Sie den Streusalven des Monsters aus und benutzen Sie den Sekundärraum des Bogenwerfers.

### Idryll-Ruinen 1-2a

Gehen Sie bei den Säulen in Deckung und feuern Sie auf die rotierenden Abwehrkanonen. Danach gelangen Sie in eine Halle, wo Giffas austritt. Aktivieren Sie den Gasmodus des Tricorders: So erkennen Sie, aus welchen Wand-schlitzen der tödliche Nebel austritt. Wechseln Sie zum Phaser und „verschweißen“ Sie im Primärfeuermodus die entsprechenden Spalten.

### Idryll-Ruinen 1-2b

Setzen Sie im Röhrengang den Lasersichtmodus des Tricorders ein und hüpfen Sie an der Falle vorbei. Bei den Brutröhren der Exomorphe angekommen, halten Sie sich rechts. Springen Sie auf eine der Röhren und fahren Sie eine Etage höher. Aktivieren Sie auf dem Steg das Gondelsystem. Springen Sie auf ein Gondeldach und fahren bis zur Höhe des zweiten Absatzes hoch, auf den Sie hinaufhopten. Von dort springen Sie auf eine herabfahrende Gondel und weiter auf den Sims. Aktivieren Sie im Freien eine weitere Gondel und springen Sie auf dessen Dach. Wieder im Röhrengang müssen Sie weitere Laserfal-

S



**KLEITERPARTIE** Springen Sie sofort über die Kisten in Deckung. Bei Attacken geben Sie gezielte Feuerstöße ab und gehen danach wieder in Sicherheit.



**DRAHTSEILAKT** Warten Sie, bis der Feuerschuss kurz pausiert, ehe Sie rüberhüpfen. Gehen Sie lieber auf Nummer Sicher und speichern Sie ab.

len überwinden. Am Ende des Ganges lässt sich die Bodenplatte freischieben. Ehe Sie am Ende des Ganges wieder hochklettern, springen Sie auf den Absatz rechts. Dort finden Sie an der Wand ein Secret. Gehen Sie ins Gasmodul im Röhrengang mit aktiviertem Asmodus des Tricorders weiter. Eilen Sie zur Konsole und modulieren Sie diese. Jetzt fahren die Gassäulen aus dem Boden hoch. Verschließen Sie die tödlichen Schlitztüren wieder mit Ihrem Phaser. Jetzt müssen Sie nur noch über die pulsierende Energiebrücke hüpfen. Achten Sie dabei auf die wechselnden Muster.

#### Idryll-Ruinen 1-2c

Decken Sie Chell – feuern Sie blitzschnell auf die Deckengeschütze. Chell benötigt mehrere Anläufe, bis die Geschütze deaktiviert sind. Bis dahin regenerieren sich die Kanonen immer wieder. Fahren Sie nach der Zwischensequenz mit dem Fahrstuhl runter: Exomorphe und Deckengeschütze machen Ihnen das Leben schwer. In der großen Halle bekommen Sie es nacheinander mit zwei Riesen-Exomorphen zu tun. Kombinieren Sie am besten den Sekundär- und den Primärmodus Ihres Bogenwerfers, um die Biester auszuschalten.

#### Wieder auf der Enterprise

Reden Sie mit Kleya und sagen Sie ihr, dass Sie gerne ihre Welt sehen würden.

## 6. Mission: Zerstörung

#### Enterprise Deck 8

Achten Sie im Flur auf das Leck im Rumpf. Flitzen Sie daran vorbei, um nicht in die Raum gesogen zu werden. Kriechen Sie in die Jefferies-Röhren, um zur Krankenstation zu gelangen.

#### Enterprise Deck 16

Gehen Sie schleunigst in den Maschinenraum. Feuere Sie primär auf die Saboteure. Diese beamten sich in der Regel paarweise an Bord. Danach knöpfen Sie sich die jeweiligen Krieger vor. In den Feuerpausen beziehen Sie am besten an der Tischkonsole Stellung. Sobald die Attacken vorüber sind, zücken Sie den Tricorder und modulieren die Konsole. Sie müssen dabei verdammt fix zu Werke gehen.

#### Enterprise Deck 1

Nutzen Sie die Deckung an Ihrem Standort aus und setzen Sie vorwiegend die sekundären Feuerfunktionen Ihrer Waffen ein. Das erledigt die Eindringlinge am schnellsten.

## 7. Mission: Rettungseinsatz

#### Attrexianer-Kolonie 1a

Direkt bei der Landezone finden Sie den Kontrollraum. Öffnen Sie ihn und rüsten Sie sich aus. Jetzt eilen Sie mit Ihrer Truppe zum Eingangstor. Mit dem Tricorder können Sie die Stahlkammer erkennen, die das Tor zusammenhält. Nachdem Sie diese zerstört haben, flitzen Sie zurück zum Kontrollraum und benutzen das Sicherheitsterminal. Die zwei Aliens, die Sie auf Ihrem Rückweg zum Eingangstor treffen, leisten kaum Gegenwehr. Am linken Fuß der Brücke gibt's ein verstecktes Objekt, das Sie über die Leiter rechts vom Eingangstor aus erreichen. Das die nächste Tür vorerst verschlossen ist, benutzen Sie den Lüftungsschacht oberhalb der Kisten. Wenn Sie die auffälligen Bodenpassagen im Schacht zerschneiden, finden Sie darunter ein weiteres verstecktes Objekt. Jetzt kraxeln Sie weiter, bis Sie auf der anderen Seite der verschlossenen Tür herauskommen. Vorsicht! Sobald Sie den Lüftungsschacht verlassen, werden Sie von zahlreichen Feinden angegriffen. Rüsten Sie sich an den Terminals aus und laufen Sie über die Brücke. Um das Sicherheitsterminal auf der Empore zu aktivieren, brauchen Sie einen Techniker, den Sie im hinteren Teil des gut bewachten Komplexes finden. Nachdem der attrexianische Fuzzi die Tür endlich geöffnet hat, unterstützen Sie Ihre Kollegen im Kampf gegen die Feinde auf der Brücke. Wieder glücklich vereint, geht's gemeinsam weiter, um den Gefangenen aus der Patsche zu helfen. Zerschneiden Sie die Zellentür und lassen Sie die Armsen von Ihrem Team verarzten. Die Attrexianerin führt Sie zur Kanalisation. Allerdings ist der Eingang blockiert und ein Vierbein greift Sie an. Nachdem Sie den Fiesling mit dem Granatwerfer tiefer gelegt haben, ballern Sie die Stahlstrebe ab, die in den Raum ragt. Durch das entstandene Loch gelangen Sie ins nächste Level.

#### Attrexianer-Kolonie 1b

Sobald Sie das Abwassersystem betreten, werden Sie von Ihrem Team getrennt. Gehen Sie nach links über den Steg und erledigen Sie das Viech, das durch die Wand bricht. Die beiden Konsolen ein paar Meter weiter kommen Ihnen gerade recht. Jetzt geht's durch die Biege in den nächsten Raum. Bevor Sie sich um den Kreuzerturm links hinter der Ecke kümmern, erledigen Sie den Alien, der aus dem Rohr fällt und den Dep-

pen, der Sie von rechts behackt. Gehen Sie nach rechts über die Brücke und erledigen Sie den Kreuzerturm vor Ihnen. Lassen Sie das Ventilatorsystem rechts liegen und betätigen Sie den Schalter neben der Tür gegenüber. Um das Wartungssystem einzuschalten, gehen Sie zurück zum Eingang des Raumes und gehen diesmal in die andere Richtung. Unterwegs springen Ihnen ein paar Viecher vor die Nase, die Sie am besten mit dem Phaser bearbeiten. Hinter der nächsten Kurve finden Sie ein Loch im Lüftungssystem, das Sie in den Kontrollraum führt. Dort erwartet Sie ein weiteres Schaltkasten-Rätsel (siehe Extrakasten „Auf Scottys Spuren“). Jetzt lässt sich auch die Tür wieder normal öffnen und Sie können zurück Richtung Ventilatorsystem. Unterwegs sollten Sie die versteckte Rüstung einheimsen, die Sie durch eine Spalte in der Wand erreichen. Benutzen Sie die Tür gegenüber dem Ventilator und aktivieren Sie die Konsole im dahinter liegenden Raum. Sie sehen nun, wie sich das Gitter öffnet, das Ihnen noch vor kurzem den Weg versperrte. Bevor Sie Ihren Weg fortsetzen, sollten Sie sich an den beiden Terminals stärken. Hinter dem hochgezogenen Gatter halten Sie sich links und huschen durch die Spalte in der Wand. Die angreifenden Aliens verkolben Sie mit dem Phaser. Danach überraschen Sie das größere Etwas ein Stockwerk tiefer mit dem Granatwerfer. Sobald Sie den Raum betreten, bricht der Boden unter Ihren Füßen weg und Sie landen eine Etage tiefer. Mit dem verbesserten Sturmgewehr können Sie sich den aggressiven Alien-Trucker vom Leib halten. Jetzt schnappen Sie sich noch das versteckte Schiff, das Sie über den Laufsteg erreichen, und schließen sich Ihren Kollegen an, die hinter der nächsten Tür auf Sie warten. Öffnen Sie die Gefängniszelle und stoßen Sie zu den Attrexianern. Hinter den Kisten in der Ecke finden Sie ein weiteres verstecktes Schiffssymbol. Modulieren Sie die Leitersteuerung mit dem Tricorder und schon bekommen Sie eine Leiter direkt vor die Nase gesetzt. Auf Ihrem Weg nach oben werden Sie mal wieder von Ihrem Team getrennt und sind auf sich alleine gestellt. Klettern Sie nach oben und verlassen Sie den Level durch die rechte Tür.

#### Attrexianer-Kolonie 2a

Das nette Alien-Empfangskomitee beglücken Sie mit dem Sturmgewehr. Sammeln Sie die Idryll-Energie auf und betreten Sie die Fabrik. Durch die nächste Tür gelangen Sie in einen Innenhof. Plätzen Sie alles, was Ihnen vor die Flinte läuft. Danach stärken Sie sich in den beiden Energiespendern. Über die Kiste in der



**HÜPPARTIE** Nachdem Sie in die attrexianische Kolonie eingedrungen sind, stehen Sie vor einer Sackgasse. Verschwinden Sie durch den Lüftungsschacht.



**RÖNTGENBLICK** In der Fabrik wird die Liftfahrt durch einen Stromausfall gestoppt. Mit Ihrem Tricorder erkennen Sie eine Bodenstruktur, die Sie wegballern können.



Mitte des Hofes gelangen Sie auf den Kran. Springen Sie auf die Mauer und sacken Sie das versteckte Schiffssymbol hinten links in der Ecke ein. Jetzt nichts wie durch die Tür gegenüber und ab ins nächste Kapitel.

#### Attrexianer-Kolonie 2b

Da es in der Fabrik sehr schummrig ist, empfiehlt es sich, das Nachtsichtgerät einzusetzen. Metzeln Sie in der Fabrikhalle alles nieder, was sich bewegt und erfrischen Sie sich an den Konsolen. Sie werden feststellen, dass der Lift rechts vom Eingang ausgeschaltet ist. Um die Energieversorgung zu aktivieren, müssen Sie sich geschickt durch die Flammen bewegen und die Steuervorrichtung auf der Empore bedienen. Jetzt gilt es, ein kniffliges Schaltkreis-Rätsel zu lösen (siehe Extrakasten „Auf Scottys Spuren“). Im Hinterraum lassen Sie sich in das Loch im Boden fallen und finden sich ein Stockwerk tiefer wieder. Mähen Sie alle Feinde um und erklimmen Sie die Leiter am anderen Ende des Ganges. Wieder beim Lift angekommen benutzen Sie den Schalter und wehren die Aggressoren ab. Auf halbem Weg nach oben gibt der Aufzug den Geist auf. Rechts neben dem Eingang können Sie eine Luke zerballern und auf die darunter liegende Leiter kraxeln. Mit einem beherzten Sprung gelangen Sie in den nächsten Gang. Gehen Sie in den Raum links um die Ecke. Hinter den Kisten lauern Sie zwei Aliens auf, die mit dem verbesserten Sturmgewehr abgepeist werden. Im Raum direkt vor Ihnen bieten Ihnen zwei Terminals eine kleine Stärkungsmöglichkeit. Laufen Sie die Galerie entlang, bis Sie zu Ihrer Rechten die großen Kolben sehen. Jetzt wird's gefährlich. Hopfen Sie erst los, wenn die ersten beiden Kolben oben und der letzte unten ist. Während Sie die ersten zwei passieren, öffnet sich der dritte und Sie können unbeschadet auf die nächste Anhöhe springen. Hier finden Sie zwei weitere Terminals, die Sie sich aber für später aufheben sollten. Im nächsten Raum müssen Sie den Treppen bis zur obersten Plattform folgen. Vorsicht! Unterwegs werden Sie von zwei Beißern angegriffen. Wenn Sie die Überreste der Monsters passieren, müssen Sie aufpassen, nicht durch das Loch im Boden zu fallen. Zielen Sie beim Betreten des nächsten Raumes nach oben, können Sie den Kreuzerturm ausschalten, bevor der seine giftigen Schleimladungen auf Sie abfeuert. Die Leiter führt Sie eine Etage höher, wo zwei weitere Beißer auf Sie warten. Verschansen Sie sich hinter der nächsten Mauer und erledigen Sie die im Raum befindlichen Monster mit gezielten Feuerstrahlen. Für die Dame im Gasraum kommt jede Hilfe zu spät. Benutzen Sie Ihren

Tricorder mit der Gasansicht und versiegeln Sie die Stellen, an denen das Gas ausströmt mit dem Phaser. Eilen Sie dem Idryllianer im anderen Raum zu Hilfe. Nachdem der seinen letzten Schnaufher gemacht hat, verlassen Sie den Ort durch die Schleuse.

#### Attrexianer-Kolonie 2c

Am Fuße des Lifes können Sie mit dem Granatwerfer so richtig die Fetzen fliegen lassen, bevor Sie den nächsten Lift nach unten nehmen. Die kleine Alien-Armee bei der Landezone ist bestes Futter für das Föderationsgewehr. Erledigen Sie den Kreuzerturm hinter der nächsten Schleuse und wappnen Sie sich für den Endkampf. Zwei Beißer und ein, zwei Basher nehmen Sie in die Mangel. Zögern Sie nicht, Ihre letzte Munition in die gammelige Meute zu ballern, denn nach diesem kleinen Showdown müssen Sie nur zum Shuttle-Wrack schlendern.

## 8. Mission: Tag der Abrechnung

#### Idryll-Ruinen 2-1a

Es bringt Ihnen nichts, auf die Schilde der Idryll-Rebellen zu schießen. Zielen Sie also auf die Beine oder passen Sie einen Moment ab, wo Ihre Widersacher schutzlos sind. Pirschen Sie sich durch die Schlucht an das Zelt heran.

Gehen Sie unter dem großen Baum hindurch, in Richtung Brücke. Über den dort befindlichen umgestürzten Wachturm kommen Sie nicht hinweg, wohl aber durch das in der Brücke entstandene Loch an der Seite, das Sie notfalls mit einer Waffe weiter aufschließen müssen. Die Artillerie und die Wache im Ausgangs terminieren Sie mit der Sniper-Wumme. Links hinter der Verteidigungsanlage finden Sie einen Weg, der Sie zu einigen versteckten Objekten bringt. Verfahren Sie beim nächsten Bogen wieder nach Schema F, meiden Sie aber das grüne Gas und nehmen Sie den Pfad außen herum. Der große Aufgang wird von zwei Wachtürmen flankiert, die Sie mit dem Scharfschützengewehr säubern. Die vor Ihnen materialisierenden Schergen blasen Sie mit den Idryllcium-Containern weg. Vergessen Sie nicht, die Artillerie auf den Burgzinnen fachmännisch zu zerlegen.

#### Idryll-Ruinen 2-1b

Der Brückenkopf liegt unter schwerem Beschuss von der Gegenseite. Sie können den Schützen nicht sehen, wohl aber die explosiven Kisten, hinter denen er sich verbirgt. Die Brückensteuerung lässt Sie im Stich. Marschieren Sie nach rechts weiter und überbrücken Sie

die defekte Leitung. Jetzt lassen Sie über die Brücke und benutzen den Pfad links um das nächste Tor herum. Erledigen Sie den Turmwächter mit dem Scharfschützengewehr. Danach verschönern Sie die beiden Schildheime mit dem Phaser. Die nächste Brücke wird, wie gewohnt, durch heftiges Artilleriefeuer verteidigt. Links vom Shuttle haben Sie eine gute Position, um das Größte aus dem Wege zu räumen. Die restlichen Widersacher auf dem linken Turm und auf den Zinnen über dem nächsten Tor eliminieren Sie von der Brücke aus. Im Endkampf haben Sie es mit drei Leviathans zu tun. Wenn Sie sich geschickt hinter den Säulen verschansen, können Sie die Ungestümte mit dem Granatwerfer schnell zu Brei verarbeiten. Der einzige Ausweg aus diesem Szenario ist das Tor oberhalb der Treppen. Allerdings werden Sie dort gefangen genommen und der nächste Level beginnt.

#### Idryll-Ruinen 2-2a

Im Hauptquartier begrüßt Sie Idryllianer-Hauptling Krindo. Machen Sie ihm klar, dass Sie keine Gefaseln eintauschen und begeben Sie sich mit dem Lift nach unten. Den Basher auf der Brücke pumpen Sie mit dem verbesserten Sturmgewehr voll, ehe er Ihnen gefährlich werden kann. Mit einem beherzten Satz lassen Sie den Abgrund hinter sich. Danach kümmern Sie sich um den Basher auf der anderen Seite. Benutzen Sie den rechten Gang und stärken Sie sich an den beiden Terminals. Hinter der nächsten Schleuse lauern zwei Beißer herum, die Sie bequem aus der Distanz erledigen. Auf Ihrem Weg durch den Rohrzang müssen Sie einige Basher aus dem Weg räumen. Überqueren Sie den Abgrund mithilfe des Baumes und laden Sie sich an den Terminals auf. Oberhalb der Treppe gilt es, einen weiteren Basher zur Strecke zu bringen, bevor Sie den Level durch das Schott hinter Ihnen verlassen.

#### Idryll-Ruinen 2-2b

Durch die nächste Schleuse gelangen Sie in eine Art Tempel, wo Sie bereits von zwei Bashern erwartet werden. Benutzen Sie die Liftkonsole und fahren Sie nach oben. Im nächsten Stockwerk benutzen Sie den Durchgang zu Ihren Rechten. Überraschen Sie den Beißer mit dem Sturmgewehr und erfrischen Sie sich an den beiden Terminals. Den beiden Aliens unter Ihnen bereiten Sie mit dem Scharfschützengewehr ein schnelles Ende. Steigen Sie hunab und verlassen Sie den Raum. In der nächsten Halle treffen Sie auf Krindo, der mit diversen Reparaturen beschäftigt ist. Schützen Sie den Idryllianer vor den Angriffen des Stalkers und verlassen Sie die Mission mit dem Lift.

S



**DICKE LUFT** Im Gasraum wird Ihnen ständig Lebensenergie abgezogen. Orten Sie die Gasströme mit dem Tricorder und verschließen Sie diese mit dem Phaser.



**ABGEHOSEN** Hüpfen Sie auf die Kiste und warten Sie, bis der Kran direkt vor Ihnen ist. Springen Sie auf die Plattform. Von hier aus kommen Sie auf die Empore.

## 9. Mission: Die Söldner

### Klingonenbasis 1a

Gehen Sie in die Bar. Omag vergnügt sich in der VIP-Lounge, den Zutritt dazu müssen Sie sich aber erst verdienen. Fragen Sie die Barkeeperin nach den Regeln. Der Bar/leth-Kampf gegen den Türsteher ist recht simpel. Schnellen Sie nach jedem Schlag einen Schritt zurück, um aus der Gefahrenzone zu kommen. Ihr Gegner ist eben nicht der Schnellste. Machen Sie, dass Sie dem fliehenden Ferengi nachkommen.

### Klingonenbasis 1b

Die Verfolgungsjagd geht weiter. Den zusammenstürzenden Steg umgehen Sie über die Boxen im Giftschlamm. Springen Sie zügig darüber hinweg, bleiben Sie stehen, so versinken Sie in der Giftbrühe.

### Klingonenbasis 2

Zu den äußeren Waffenkonsolen zu rennen ist fast Selbstmord, beschränken Sie sich lieber auf das Angebot im Zentrum. Luruk können Sie mit den vorhandenen Gerätschaften bestens bekämpfen. Beschließen Sie die Auflösung seiner Gendel, so dass sie nach unten sackt. In diesem Zustand können Sie mit der Handsteuerung die Kabine vor das Gasventil bugsiern und den Feuerstrahl zünden. Wiederholen Sie das dreimal und der Kommandant ist am Boden.

## 10. Mission: Inkognito

### Romulaner-Einrichtung 1

Durchforsten Sie das Höhlensystem. Am Eingang zur Basis übertragen Sie die Einlassdaten per Tricorder in den Ausweisleser. Nebenher erfahren Sie, dass ein neues Sicherheitssystem in Betrieb genommen wurde. Schalten Sie auf den Sichtmodus „Lasereerkennung“ um und gehen Sie den Suchscheinwerfern aus dem Weg. Besuchen Sie den Commander in der Zentrale. Nach geringen Zweifeln erhöht er Ihre Sicherheitsstufe. Im höher gelegenen Haus besorgen Sie sich den Sicherheitscode vom Computer und können so in die nächste Abteilung wechseln. Sie treffen sich gleich mit Ihrer Informantin, die Ihnen eine Waffe und neue Instruktionen gibt. Gehen Sie in das Kommunikationsgebäude, wo Sie die drei Verteilernoten zerlegen. Machen Sie sich auf einen Angriff gefasst, Ihre Tarnung hat sich soeben verabschiedet. Verdünnisieren Sie sich durch das Tor mit der Aufschrift „Romulanischer Außenposten“.

### Romulaner-Einrichtung 2a

Nach dem Pausch tasten Sie sich mit gezieltem Tricorder durch den Gang mit den Laserfallen vor. Rechts am Ende ist ein Panel für die Lasersteuerung. In dem Raum gegenüber hacken Sie den Computer und kommen durch den Schacht weiter voran. Die Zugangsdaten für die Waffenkammer klawen Sie sich aus dem Sicherheitsraum, dem nächsten Zimmer über den Flur. Im selben Gang knacken Sie die Tür zu dem vernebelten Raum. Über die Röhre klettern Sie zu der Luke, die Sie im Endeffekt zum Hauptcomputer führt. Erlegen Sie die zwei Wachen, ehe diese Alarm auslösen können und ziehen Sie sich die Daten. Hinter dem Gitter auf dem Podest deaktivieren Sie das Sicherheitssnetz.

### Romulaner-Einrichtung 2b

Nach einem kurzen Dialog mit Ihrer charmananten Kontaktfrau gibt diese den richtigen Code zum Betreten des Gefängnisses ein. Beim Zellenblock angekommen outet sich Ihre Informantin als Verräterin. Auf der Galerie finden Sie Lebensnachschieb. Laden Sie den Disruptor mit der Sekundärfunktion ganz auf und schleudern Sie der Dame die geballte Ladung entgegen, sobald sie sich zeigt.

## 11. Mission: Endspiel 2

### Idryll-Ruinen 3-1a

Tasten Sie sich vorsichtig um den ersten Felsen herum. Auf dem Turm steht ein Scharfschütze, den Sie mit der Sniper-Waffe beseitigen. Rechts in der Ebene sammeln Sie Munition ein und frischen Ihre Energie auf. Beobachten Sie immer Ihr Radar. So sehen Sie genau, wo sich die Feinde gerade materialisiert haben. Neben einer Lavagrube liegt ein Plasmagewehr. Sobald Sie es aufsummeln, erscheint ein ziemlich großes Krabbeltier. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken um die Wachen auf dem Tor. Ordern Sie eine Salve vom Mutterschiff und die Versammlung löst sich fluchtartig auf. Kauern Sie sich links hinter den Pfeiler in die Ecke, dort bekommen Sie Nachschub. Die Türme und Tore sind ziemlich instabil. Es braucht nicht immer ein Photontorpedo zu sein, damit sie zusammenstürzen. Bei dem seitlichen Tor halten Sie einfach mit dem Phaser drauf, das genügt. Nach zwei Angriffswellen taucht der Kommandant auf. Vor dem großen Tor bekommen Sie neue Lebensenergie. Beharken Sie den Riesenneblechhaufen am besten mit der Tetryonkanone.

### Idryll-Ruinen 3-2a

Erforschen Sie sich an den Installationen an der Wand. Hechten Sie sich dann von den Plattformen über die Lava. Über die kaputten

Stufen hopen Sie hinweg zum Vorsprung weiter unten. Betreten Sie den Raum vorsichtig. Vor Ihnen steht ein einzelner Kämpfer, direkt über Ihnen ist ein Scharfschütze in Position. Folgen Sie dem Pfad in den nächsten Abschnitt und werfen Sie dabei einen Blick unter die Treppen.

### Idryll-Ruinen 3-3a

Kaun ist der Fahrstuhl unten angekommen, machen Sie auch schon Bekanntschaft mit dem ersten Wesen. Direkt vor Ihnen, hinter der zweiten Säule, hängt ein Kreuzturm an der Decke. Eine Spitze ragt hervor. Richten Sie Ihren Phaser darauf. Schließen Sie vorsichtig von oben, aus der Luke vor Ihnen bricht gleich ein großer Alien hervor. In der Höhle hängt abermals so ein Widerling herum, zudem lauert hinter dem Felsen ein Stalker, der sich unsichtbar machen kann. Solange Sie ihn treffen, sind seine Umrisse zu erkennen und er kann selbst nicht feuern. Um die Ecke bekommen Sie Lebensenergie und Munition. Hinter der Lavagrube mit den zwei Steinen wartet ein riesiges Scheusal auf Sie, genannt „Vierbein“. Beharken Sie es von der Grube aus. Leider kommt ein Artgenosse dazu, kurz bevor Sie dem Tier den Garaus gemacht haben. Mit dem zweiten Vieh verfahren sie genauso. Haben Sie die beiden beseitigt, versiegt die Zufuhr zur brennenden Leitung und Sie kommen daran vorbei. Bedienen Sie die beiden Terminals, um die Tür aufzuschließen. Erledigen Sie erst den Kreuzerturm von der Tür aus. Mit dem Commander spielen Sie Verstecken: Suchen Sie Schutz hinter den Trümmern in der Mitte.

### Idryll-Ruinen 3-3b

Commander Suldok ist kein harter Brocken. Er gibt ziemlich schnell Milch. Lassen Sie die kleinen Exomorphen links liegen und beschließen Sie ihn mit dem Scharfschützengewehr. Suldok öffnet den Schild, um selbst herauszuschießen. In diesem Moment verpassen Sie ihn eine Klatsche, am besten per Scharfschützennarre. Die Terminals auf den Inseln werden rundum abwechselnd geöffnet. Viel heftiger ist der auftauchende Archopeador, ein posthum vergebendes Geschenk von Suldok. Er schleudert Ihnen Lavabrocken entgegen, bleiben Sie also in Bewegung. Ein Patentrezept gegen das Ungetüm gibt es nicht. Hinter einer der Säulen liegt ein romulanischer Disruptor, der sehr hilfreich ist. Ansonsten feuern Sie aus allen Rohren, bis der Spuk vorbei ist. Jetzt aus Mutterschiff. Genießen Sie den Abspann, in dem Alexander Munro... nein, das verraten wir nicht.

STEFAN WEISS/ANSGAR STEIDLE/RALPH WOLLNER



**LAHM GELEGT** Verwirren Sie die Verteidigung der Romulaner, indem Sie die drei Verteilernoten zerstören.



**ENDKAMPF** In der Mitte thront Suldok auf seinem Sessel. Heizen Sie ihm ordentlich ein und besiegeln Sie sein Schicksal.



# Warcraft 3: The Frozen Throne

Als Anwärter auf den kalten Thron haben Sie eine Menge heißer Kämpfe zu bestehen, bevor Sie sich auf wohlverdienten Lorbeeren ausruhen dürfen. Unsere Tipps öffnen Ihnen Tür und Tor zu den königlichen Ruhmeshallen.

## Nachtelfen: Kapitel 1

### Wie gehe ich vor?

In dieser Mission ist es durchgehend Nacht. Setzen Sie daher Ihre Tarnfähigkeit häufig ein, um den Gegner zu tauschen oder einen Rückzug ohne Verlust zu überstehen. Brechen Sie das Tor auf und erkunden Sie das angrenzende Gebiet. Am nördlichen Pier tummeln sich ein paar Froschmutanten – die perfekten Gegner für einen Übungskampf. Das nächste Tor finden Sie im Westen. Folgen Sie dem Pfad nach Süden und erledigen Sie die blutrünstigen Furbolgs. Laufen Sie weiter nach rechts und machen Sie sich auf einen Hinterhalt gefasst. Riskieren Sie nicht das Leben Ihrer Einheiten, sondern ziehen Sie sich zurück, sobald Sie in Bedrängnis geraten. Die Nacht ist Ihr Verbündeter und Sie können sich jederzeit verstecken, um die lästigen Verfolger in die Irre zu führen.

### Wie besiege ich das Biest?

Nach der kurzen Zwischensequenz wird Ihre Truppe nicht nur verstärkt, sondern Sie erhalten auch den Auftrag, das mordende Monster zu beseitigen. Eilen Sie nach Norden und nehmen Sie die kleine Nische im Osten unter die Lupe. Dort finden Sie auch schon die Bestie, auf die Sie es abgesehen haben. Machen Sie zuerst die kleinen Viecher nieder und kümmern Sie sich anschließend um das Hauptproblem. Nachdem Sie Bekanntschaft mit den Nagas gemacht haben, untersuchen Sie den Strand im Osten. Eine der Kisten birgt ein Buch der Intelligenz +2. Machen Sie sich nun auf in Richtung Westen, wo Sie sich am Heilungsbrunnen stärken und die Wasserfälle hochteleportieren. Dort oben sind Klauen des Angriffs +3 und ein Spinnennetz versteckt. Sichern Sie das Gefangenelager im Nordwesten und lassen Sie die gequälten Leute frei. Durch das Dämonentor im Osten geht's weiter.

### Wie schütze ich die Boote?

Nach der Zwischensequenz setzen Sie alle Ihre Spezialangriffe ein, damit genügend Boote



**HINTERHALT** Sobald Sie das Monster aufgespürt haben, tritt es die Flucht an und a'armiert seine Lakaien. Konzentrieren Sie sich dennoch auf den starken Gegner und machen Sie anschließend die Helfer platt.

überleben. Ihre Bogenschützen setzen Sie auf die fliegenden Gegner an, während sich der Rest Ihrer Truppe um die verbleibenden Gegner kümmert. Anschließend können Sie die Verfolgung per Schiff fortsetzen.

## Kapitel 2

### Wie schütze ich das Lager?

Zu Beginn dieser Mission verfügen Sie bereits über eine ausgebaut Basis, die keine Wünsche offen lässt. Lediglich zwei Eingänge müssen geschützt werden. Zum einen im Westen, wo auch die erste Welle des feindlichen Heers eintrifft, und zum anderen im Norden, wo der zweite Gegnertrupp zuschlägt. Bauen Sie einige Abwehrbäume und Brunnen an diese Engstellen. Die Brunnen stellen Sie dabei auf den Automatikmodus um. Beauftragen Sie noch einige Arbeiter damit, den Holzbestand zu vergrößern. Im Osten Ihrer Basis gibt es einen Teich, an dem einige Seeriesen ihr Unwesen

treiben. Unterstellen Sie einige Bogenschützen dem Kommando der Heldin und machen Sie diese Monster nieder. Als Belohnung winkt ein Mana-Anhänger. Weitere Gegner finden Sie am Strand südlich Ihrer Basis. Die Froschwesen, die dort hausen, bewachen einen Goblinschänder und tragen zudem eine mächtige Waffe mit sich.

### Wie erledige ich die Geister?

Wenn Sie den Norden der Insel erkunden, treffen Sie auf einen einheimischen Ork, der seit längerer Zeit von Geistern verfolgt wird. Er betraut Sie mit der Aufgabe, diese Geister ein für alle Mal zu vertreiben. Benennen Sie die Boote und fahren Sie zu der Insel im Osten. Dort stehen drei Schrine, die permanent Orkgeister erscheinen lassen. Mit Ihrem ersten Angriff dezimieren Sie die kleine Orkhorde und kümmern sich anschließend um die Schrine. Nachdem Sie diese Aufgabe erledigt haben, kehren Sie zu dem alten Ork zurück, um etwas



**VORPOSTEN** Diese Basis steht zwischen Ihnen und dem Erzfeind der Nachtelfen. Mit Ihren Truppen überwinden Sie dieses Hindernis ohne Probleme.



**WÄCHTER** Die letzte Hürde der zweiten Mission sind diese Wächter. Unterschätzen Sie auf keinen Fall den Gegner und bereiten Sie sich auf den Kampf vor.

über die Hintergrundgeschichte zu erfahren. Obendrein erhalten Sie einen magischen Umhang, der Ihnen gleich sechs zusätzliche Intelligenzpunkte beschert. Fahren Sie weiter nach Westen und erkunden Sie den Norden dieser Insel. Dort wartet ein starker Level-9-Gegner auf Sie. Wenn Sie dieses Monstrum besiegen können, erhalten Sie Klauen des Angriffs +6. Auf der Nordinsel gibt es noch mehr nützliche Gegenstände. Steigen Sie per Teleportationszauber auf die Mauer und schnappen Sie sich die drei Bücher.

#### Wie eroberst du die Nagabasis?

Sobald Sie eine kräftige Truppe zur Verfügung haben, fahren Sie nach Nordosten. Bei der Nagabasis setzen Sie Ihre Einheiten im seichten Wasser ab und greifen die Verteidigungsstellung an. Haben Sie diese kleine Basis dem Erdboden gleichgemacht, müssen Sie nur noch die übrig gebliebenen Wächter unschädlich machen, um diese Mission erfolgreich zu beenden.

### Kapitel 3

#### Wo findest du das erste Fragment der Kugel?

In dieser Mission können Sie jede Menge Gegenstände einsammeln, wenn Sie den Teleportzauber an den richtigen Stellen einsetzen. Zerstören Sie das Tor im Norden und machen Sie den Nekromant fertig. Weiter rechts finden Sie außerdem ein Buch, das die Intelligenz Ihrer Heldin um zwei Punkte anhebt. Im Südosten treffen Sie auf zwei Wächter. Der Wachmann, der auf der rechten Seite steht, hat einen Mantel der Intelligenz +3 in seinem Gepäck. Grund genug, den Kerl umzunutzen und sich diesen nützlichen Gegenstand zu schnappen. Zerstören Sie die beiden Tore und schlagen Sie sich nach Südwesten durch. In der Mitte des Raums steht eine Mauer mit Nische. Teleportieren Sie in diese Nische, um das Fragment einer mächtigen Kugel zu finden.

#### Wo bekomme ich den zweiten Teil?

Es geht weiter durch den Korridor im Süden. Sobald Sie bei der Heilungsrunne angelangt sind, teleportieren Sie nach rechts durch die Wand, damit Sie einen weiteren Teil der Kugel finden. Betreten Sie nun den Raum im Norden und folgen Sie der Treppe in Richtung Osten.

#### Das dritte Teilstück

Im Süden finden Sie eine Felswand, hinter der einige befreundete Einheiten gefangen sind.

Zerstören Sie die Felsbrocken und laufen Sie nach unten. hinter der Westwand liegt ein Kugelsplitter. Ellen Sie wieder nach Norden in die große Halle.

#### Der vierte Teil

Nach der Zwischensequenz teleportieren Sie durch die Mauer auf der linken Seite und schnappen sich die Handschuhe der Ogerstärke. Jetzt geht's nach oben zum Sumpf. Neben der alten Hydra finden Sie ein weiteres Fragment der Kugel. Haben Sie das westliche Ende der Karte erreicht, befreien Sie die befreundeten Soldaten. Folgen Sie dem Weg im Norden und teleportieren Sie über den Fluss. Per Schalter lassen Sie eine Brücke erscheinen und setzen Ihren Weg nach Osten fort.

#### Das fünfte Fragment und die Flucht

Nach der Zwischensequenz säubern Sie die Gegend. Brechen Sie das Tor auf, arbeiten Sie sich zu dem massiven Tor durch und öffnen Sie es ebenfalls. Ellen Sie nach Süden und besetzen Sie sich zum Wasser, um ein weiteres Upgrade für Ihre Kugel einzuheimsen. Jetzt zerstören Sie das zweite Tor. Flüchten Sie auf dem gewohnten Weg und nutzen Sie sowohl den Teleportationszauber als auch die Tarnfähigkeit der Nachteifen, um dieses alte Gemäuer rechtzeitig zu verlassen.

### Kapitel 4

#### Wie sichere ich meine Basis?

Im Verlauf dieser Mission steigt Ihre Heldin in den sechsten Level auf. Sobald Sie beordert wird, wählen Sie unbedingt den Avatarzauber. Zunächst müssen Sie allerdings Ihre Basis sichern. Beachten Sie dabei, dass Ihre Gegner ausschließlich Nagas sind und immer über einen Wasserturm angreifen. Bauen Sie Bogenschützen und Jägerinnen, um die feindlichen Horden in ihre Schranken zu weisen. Bauen Sie im Süden der Basis eine zweite Produktionsstätte für Standardtruppen und sichern Sie diesen Zugang ebenfalls ab.

#### Wie komme ich an Boote?

Stellen Sie sich einen ersten Angriffstrupp zusammen und brechen Sie nach Süden auf. Haben Sie die Treppe erreicht, geht es in nördlicher Richtung weiter. Ihr Ziel ist es, sich zu dem Hafen durchzukämpfen und Ihre Truppe in die Boote zu verfrachten. Klären Sie die Seeroute mit Ihren Luftfeinheiten auf. Einige Tore blockieren Ihren Weg. Setzen Sie Ihre kleine Armee im seichten Wasser ab und

zerstören Sie die Außenposten. An diesen Basen finden Sie oft noch etwas Gold, mit dem Sie dann neue Einheiten ausbilden können. Eines der Tore können Sie nur von der Rückseite erreichen. Achten Sie darauf, dass Sie mit dem Schiff nicht zu nahe an die Verteidigungstürme der Nagas herankommen. Haben Sie die Markierung am nördlichen Rand der Karte erreicht, ist diese Mission beendet.

### Kapitel 5

#### Wie verteidigst du dein Lager?

Beschwören Sie sofort einen Avatar, um die Basis zu verteidigen. Derweilen kämpfen sich die Hillstruppen in Richtung Nordosten durch. Sammeln Sie das Geld in den Ruinen ein. Im Nordgang hauchen Sie den Bäumen Leben ein und legen somit den Weg zu diversen Büchern frei. Seien Sie jedoch vorsichtig, weil einige Wasserelementare erscheinen, sobald Sie sich den Büchern nähern. Nach diesem Kampf marschieren Sie weiter, bis Sie das Wrack erreichen. Von dort aus gehen Sie nach Osten und legen den Riesen das Handwerk. Kämpfen Sie sich weiter voran und gehen Sie auf das Boot im Süden zu.

#### Wie vernichtest du die Gegnerbasis?

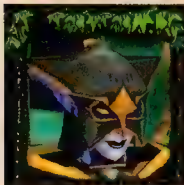
Nehmen Sie sich vor den Golems in Acht, die vor dem Tor stehen, und stellen Sie Ihre Einheiten in Schlachtfornation auf, bevor Sie sich den Kolossen nähern. Beim Angriff auf die Basis setzen Sie alle Zauber ein, die Sie zur Verfügung haben. Brechen Sie durch die gegnerischen Reihen und ziehen Sie nach Norden weiter. Bei dem zweiten Boot vernichten Sie die Wasserelementare und marschieren anschließend nach Osten zum Strand. Schlagen Sie sich zur Fontäne durch und holen Sie den Rest Ihrer Truppen am dritten Boot ab. Jetzt können Sie die Hillstruppen mit der Hauptarmee, die die Basis sichern, vereinen.

#### Wie vernichtest du das Hauptlager?

Nach der kurzen Zwischensequenz rücken Sie nach Norden aus und machen das feindliche Hauptquartier dem Erdboden gleich. Jetzt schaffen Sie Ihre Bäume nach Norden und zapfen die Goldmine an. Nun gilt es wieder, die Basis mit ausreichend Truppen, Brunnen und Abwehrbäumen zu sichern. Danach bauen Sie sich einen Angriffstrupp auf und beharken die Gegnerbasis im Nordosten. Nach einigen Weln ihrerseits ist auch der letzte Widerstand beseitigt und Sie haben die Schlacht gewonnen.

### Die Waldhüterin (Nachteifen)

Level	Schaden (Boden/Luft)	Rüstung	Stärke	Geschick	Intelligenz	Trefferpunkte	Mana
1	22-42/nichts	4	18	20	15	550	225
2	23-43/nichts	4	20	21	17	600	255
3	25-45/nichts	5	22	23	19	650	285
4	26-46/nichts	5	25	24	21	725	315
5	28-48/nichts	6	27	26	23	775	345
6	30-50/nichts	6	30	28	25	850	375
7	31-51/nichts	7	32	29	27	900	405
8	33-53/nichts	7	34	31	29	950	435
9	34-54/nichts	8	37	32	31	1025	465
10	36-56/nichts	8	39	34	33	1075	495



**Dolchfächer**  
Benutzen Sie diesen Zauber nur, wenn Sie zwischen vielen Gegnern stehen. Die Messer treffen sogar unsichtbare Einheiten.



**Schattenschlag**  
Setzen Sie diesen Zauber gegen starke Gegner ein. Die getroffene Einheit wird verlangsamt und erleidet währenddessen Extraschaden.



**Beflügel**  
Ein nützlicher Zauber, mit dem Sie nicht nur schnell flüchten, sondern auch viele Extragegenstände erreichen können.



**Rache**  
Dieser Beschwörungszauber ist lebensnotwendig. Holen Sie sich diesen Zauber, sobald er verfügbar ist.



## Kapitel 6

### Wohin soll ich losziehen?

Führen Sie den Konvoi nach Süden und machen Sie den Weg frei. Nutzen Sie in jedem Fall den Avatarzauber und stellen Sie einen der Riesen als Nachhut ab. Schlagen Sie sich zum Soldnercamp durch und vereinen Sie dort Ihre Truppen. Machen Sie einen Abstecher auf die westlich gelegene Halbinsel. Dort zerstören Sie die Gebäude und treten auf die Markierung. Mit dem Gold heuern Sie zwei Trollscha-manen und einen Axterwer an. Befehlen Sie den Schamanen, den Stärkungs-Zauber automatisch zu wirken. Folgen Sie jetzt der Straße bis zum nächsten Camp und eilen Sie von dort nach Süden, um die nächste Markierung zu finden. Seien Sie auf der Hut, da einige Gegner den hinteren Teil des Konvois angreifen.

### Welchen Weg soll ich nehmen?

Holen Sie sich noch mehr Söldner und marschieren Sie weiter zur nördlichen Kurve. Dort lauern einige Feinde auf Sie. Machen Sie zuerst den gefährlichen Dämon kalt. Jetzt haben Sie die Qual der Wahl. Wir beschreiben den rechten Weg, da dieser der schwierigere Pfad von beiden ist. Stürmen Sie nach Süden. Machen Sie die Kreaturen platt, die das Haus bewachen, und sammeln Sie die Ressourcen ein. Beschwören Sie jetzt einen Avatar und überfallen Sie die Basis des Gegners. Wenn Sie Ihre Zauber einsetzen, haben Sie keinerlei Probleme, dieses Lager dem Erdboden gleichzu-machen. Ziehen Sie nach Norden weiter und wehren Sie den Angriff ab, der von hinten erfolgt.

### Wie komme ich über die Brücke?

Haben Sie die rettende Brücke erreicht, wird es noch einmal ernst: Feindliche Truppen greifen Sie von Norden und Süden her an. Einmal mehr setzen Sie den Avatar und die restlichen Zauber ein, um die Horden des Gegners zu vernichten. Anschließend dürfen Sie einen heldenhaften Abgang beobachten.

## Kapitel 7

### Wie bereite ich den Angriff vor?

Sie sind zwischen mehrerern Gegnerbasen eingekesselt. Kein Grund zur Sorge, denn die beiden Gegnerbasen im Süden schicken nur sehr wenige Einheiten in Ihr Lager. Sichern Sie deshalb nur minimal nach Süden ab und schicken Sie Ihre Helden samt Geleitschutz nach Osten zu der Goldmine. Nehmen Sie dem Oger die Klauen des Angriffs +9 ab. Anschließend geht's nach Nordosten, wo Sie den

Dungeon betreten. Diesen Kerker müssen Sie erreichen, noch bevor die ersten fünf Minuten des Zeitlimits abgelaufen sind. Der Kobold hat einen mächtigen Helm dabei, der perfekt in Ihre Sammlung passt. Befreien Sie den Level-8-Paladin, der mit seinen Heilzaubern eine unersetzliche Bereicherung für Ihr Team darstellt.

### Wie greife ich die Menschen an?

Nördlich der alliierten Menschenbasis gibt's einen Brunnen, der nicht nur Ihre Lebensenergie, sondern auch das Mana Ihrer Einheiten aufrufft – der perfekte Zufluchtsort. Starten Sie von diesem Punkt aus Ihre Angriffe und dezimieren Sie die gegnerische Verteidigung im Norden. Die Chimera sind in diesem Fall eine große Hilfe gegen Gebäude und Verteidigungsanlagen. Da die Gegner erbitterten Widerstand leisten, müssen Sie so früh wie möglich eine Welle nach der anderen los-schicken. Die Beschwörer lassen sich nur mit magischen Angriffen oder Schadenszaubern wirksam treffen.

## Kapitel 8

### Der Anfang

Der erste Angriff auf die Nachtfellen erfolgt aus nördlicher Richtung. Stellen Sie sich darauf ein und vernachlässigen Sie keinesfalls die Verteidigung dieser Basis. Derweilen stellen Sie mit den Nagas eine Angriffsarmee auf. Im nahe gelegenen östlichen Wald treiben einige Trolle ihr Unwesen. Strecken Sie die räuberischen Kreaturen nieder und schnappen Sie sich die Maske des Todes.

### Aus welcher Richtung greife ich an?

Sammeln Sie Ihre Einheiten vor der südlichsten Basis, dort finden Sie auch einen Heilungsbrunnen. Weiter rechts finden Sie ein Lager, in dem einige Monster hausen. Machen Sie die Bestien fertig und Sie erhalten eine magische Krone, die Ihrem Helden fünf zusätzliche Punkte zu Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz gibt. An dieser Stelle ist der Bau einer Truppenproduktionsstätte sehr sinnvoll, da Ihre Einheiten direkt am Kampfgebiet generiert werden. Jetzt greifen Sie die Basis an, wobei Sie zuerst die Nekromanten unschädlich machen. Die Hauptbasis vernichten Sie mit mehreren Wellen. Bauen Sie einige Schildkröten und nehmen Sie mit diesen riesigen Tieren die Gebäude und Verteidigungsanlagen unter Beschuss, während Ihre Hauptstreitmacht die gegnerischen Einheiten in Schach hält. Nachdem Sie die Helden aus ihrem Gefängnis befreit haben, ist diese Kampagne abgeschlossen.

## Menschen: Kapitel 1

### Wo finde ich das erste Observatorium?

Das erste Observatorium befindet sich im Westen. Schützen Sie den Arbeiter und halten Sie die Stellung, solange er mit den Reparaturen beschäftigt ist. Danach lassen Sie den Arbeiter zurück und gehen nach Süden, um ein paar Zombies zu plätten. Nachdem Sie auch die getarnten Magier erledigt haben, kämpfen Sie sich nach Norden weiter und zerstören das Tor. Treten Sie auf die Markierung, sammeln Sie die Gegenstände ein und setzen Sie Ihren Weg in Richtung Süden fort. Sobald Sie zu den Wiesen kommen, laufen Sie nach unten zu den Zäunen. Die Bäume dort fackeln Sie mit dem Flammenzauber ab. Jetzt können Sie zur zweiten Markierung durchlaufen und weitere Gegenstände abhaken.

### Wie besiege ich die Oger?

Nach der Zwischensequenz marschieren Sie nach Süden, wo Sie den Löwenring finden. Anschließend fahren Sie mit dem Boot nach Sudwesten und laden dort Ihre Einheiten ab. Auf dieser Insel gibt es jede Menge Oger, die Sie beseitigen. Ganz unten wartet der Ogerchef auf Sie. Nehmen Sie sich zuerst seiner Lakaien an und kümmern Sie sich danach um den Anführer. Der Kerl lässt eine Widerbe-lebungsruna fallen. Benutzen Sie diese Rune und der mächtige Oger wird fortan für Sie kämpfen.

### Wo ist das zweite Observatorium?

Benennen Sie nun wieder die Boote und fahren Sie an den nördlichen Kartenrand. Von dort aus geht es zur Insel im Westen. Brennen Sie die Bäume am südlichen Strand nieder und treten Sie auf die Markierung. Links oben befindet sich der zweite Turm, den Sie reparieren müssen. Zunächst steuern Sie allerdings die große Insel in der Mitte der Karte an. Platzieren Sie einige Gebäude, schlagen Sie Holz und schürfen Sie nach Gold. Um die Basis zu sichern, dichten Sie die Engstellen zwischen den Inseln mit Abwehrtürmen und Mauern ab. Wenn Sie genug Holz beisammen haben, machen Sie sich an die Reparatur der beiden verbliebenen Türme.

## Kapitel 2

### Verteidigung des Lagers

Nach der einleitenden Zwischensequenz säubern Sie die Insel und sichern die Gegend. Ihre Gebäude schützen Sie am besten mit zehn Bogenschützen, die von zwei oder drei Heilern



**KONVOI** Bei der Schacht an der Brücke kommen die Feinde aus allen Richtungen. Arbeiten Sie mit den Menschen zusammen und lassen Sie keine Lücken offen.



**VERTEIDIGUNG** Solange Sie auf der Insel sitzen, werden Sie oft von Luftfeinheiten angegriffen. Stellen Sie Bogenschützen und Heiler auf, um die Gefahr zu bannen.

unterstützt werden. Wenn einige dieser Wächter fallen, müssen Sie sofort neue Einheiten züchten, da die Angriffe auf Ihre Basen immer heftiger werden und die gegnerische Armee des Öfteren von mächtigen Dämonen angeführt wird.

#### Wie hole ich zum Gegenschlag aus?

Mit einem der Boote fahren Sie nach Norden und vernichten die kleine Basis. Errichten Sie neben der Goldmine einen Außenposten und beginnen Sie damit, den wertvollen Rohstoff abzubauen. Bauen Sie sich nun eine schlagkräftige Armee auf und machen Sie die Basis im Westen dem Erdboden gleich. Jetzt steht nichts mehr zwischen Ihrer Armee und der feindlichen Hauptbasis. Lassen Sie eine Angriffswelle nach der anderen auf das Hauptquartier los. Behalten Sie dabei allerdings Ihre Basis auf der Hauptinsel im Auge. Vernichten Sie alle Untoten, um in dieser Schlacht als Sieger hervorzugehen.

## Kapitel 3

#### Wo finde ich die Soldaten?

Vom Startpunkt aus gehen Sie nach links. In der oberen Zelle wird der erste Leutnant gefangen gehalten. Wenn Sie die Soldaten aus den unteren Zellen befreien, schließen sie sich aus Dankbarkeit Ihrer Truppe an. Jetzt eilen Sie nach links und gehen dann nach Süden. Machen Sie alle Spinnen platt und sammeln Sie das magische Amulett ein. Öffnen Sie auch diese Zellen, um einige Soldaten zu befreien. Laufen Sie zurück und überqueren Sie den Abwasserkanal. Sammeln Sie dort das Intelligenzbuch ein. Fackeln Sie die Pilze ab und schicken Sie die Nagahelmin nach unten zur Schatzkiste. Auf der linken Seite des Kanals geht's weiter nach Süden. Machen Sie die gegnerischen Soldaten fertig und verarbeiten Sie das Tor zu Kleinholz. Die Wächter, die den Alarm betätigen wollen, halten Sie mit dem Fesselungszauber des Blutmagiers auf.

#### Wie gelange ich zum ersten Geist?

In der Bibliothek stellen Sie beide Helden auf jeweils eines der grünen Felder. Jetzt ist der Zugang zum ersten Geist frei und Sie können diese rastlose Seele befreien. Eilen Sie nun nach Süden und warten Sie ab, während sich die beiden Parteien bekriegen. Nach dem Massaker geben Sie den überlebenden Truppen den Rest.

#### Der zweite Geist

Im westlichen Gang warten einige Untote. Haben Sie auch diese Hürde überwunden,

machen Sie sich auf nach Süden und schlagen das Holztor ein. Stellen Sie sich erneut auf die leuchtenden Symbole, damit Sie dem zweiten Geist gegenüber treten können. Das nächste Tor liegt im Osten, wo Sie wieder einige Gegner unschädlich machen müssen. Marschieren Sie nach Norden und halten Sie den Wächter davon ab, den Alarm zu betätigen. Weiter unten nehmen Sie die Golems auseinander und stellen die Helden auf die grünen Felder. Einen der Helden schicken Sie nach unten in den Kanal und lassen ihn auf das leuchtende Symbol steigen. Der andere Held läuft zur Rampe und lässt sich auf dem glühenden Feld nieder. Öffnen Sie das Tor und machen Sie das Mörserteam zuerst fertig. Lassen Sie Ihre Priester ein Stück zurück, weil diese bei den Mörsereinheiten als besonders beliebte Ziele gelten.

#### Der dritte Geist

Im Osten gibt es einen Wächter, den Sie daran hindern müssen, den Alarm zu aktivieren, und ein weiteres Tor. In dem kleinen Pool liegen Klauen des Angriffs +6 versteckt. Die Statue nimmt Ihnen die Sicht auf diesen Gegenstand. Stellen Sie zudem einen Helden auf dem magischen Symbol ab und steuern Sie den anderen Helden zum Symbol, das Sie in nördlicher Richtung finden. Sammeln Sie Ihre Truppe und greifen Sie den Geist an. Schlagen Sie die nächsten beiden Tore ein und befreien Sie den Leutnant. Im Westen werden noch mehr Ihrer Gefolgsleute gefangen gehalten. Im Süden tobt eine weitere Schlacht zwischen Menschen und Untoten. Beobachten Sie das Geschehen und stürzen Sie sich auf den Gewinner dieses Kampfes.

#### Der letzte Geist

Auf der rechten Seite liegt ein Geheimgang, der durch einige Pilze blockiert wird. Brennen Sie diese Barriere nieder und schicken Sie einen der Helden durch den Gang. Dieser Held nimmt seinen Platz auf dem roten Symbol ein. Jetzt ziehen Sie die restlichen Truppen zurück zum zweiten roten Symbol. Jetzt können Sie sich mit dem letzten Geist messen und den Ring ein weiteres Mal aufwerten. Kehren Sie nun zum Kampfplatz zurück und schreiten Sie durch das Tor auf der linken Seite. Steigen Sie auf die Bodenplatten in folgender Reihenfolge: Blau, Rot, Gelb. Jetzt öffnet sich eine Passage, die Sie zu einem Geheimlevel führt. Schlagen Sie sich anschließend nach Nordosten durch und beseitigen Sie die Golems. Weiter rechts erhalten Sie noch einmal Verstärkung. Eilen Sie zurück zum Tor und laufen Sie nach unten,

um dort den nächsten Leutnant zu befreien. Nach der Zwischensequenz, in der Sie den Kerkermeister kennen lernen, säubern Sie das Gefängnis und befreien den Rest Ihrer Truppen. Der Kampf stellt keine größeren Schwierigkeiten dar.

## Kapitel 4

#### Wie befreie ich den Gefangenen?

In diesem Kapitel gilt es, schnell zu reagieren und erst mal möglichst zügig mit einem Helden an den Gefangenentransport heranzukommen. Holen Sie den Käfig ein, fährt dieser wieder zurück in Richtung Ihrer Basis. Mit zunehmender Nähe zum Gegnerlager wird es für Sie ab der größer werdenden Zahl Ihrer Widersacher immer schwieriger, den Käfig überhaupt noch zu erreichen. Wird es für Sie zu eng, gegen die Gegner zu bestehen, so decken Sie sich in den Läden am Wegesrand mit nützlichen Gegenständen ein. Auf dem Rückweg müssen Sie natürlich für Illidans Sicherheit sorgen.

## Kapitel 5

#### Wie erobere ich die Tore?

Das erste Tor, das Sie schließen müssen, ist das westliche. Dort materialisieren unentwegt neue Monster. Zum Glück ist Ihr Held schon richtig positioniert. Sie müssen ihn aber lange genug schützen. Steht Illidan einmal in dem Nexuskreis, so kann er sich für die nächsten drei Minuten nicht mehr wehren oder bewegen. Stellen Sie eine Mannschaft direkt vor dem Tor auf und zusätzlich ein paar um den Nexuskreis selbst, falls doch ein paar Kreaturen bis dorthin durchdringen. Haben Sie ein Tor geschlossen, so bewachen Sie den Nexuskreis gut, damit Ihr Gegner nicht in der Lage ist, es wieder zurückzuerobern. Halten Sie möglichst schnell möglichst viele der Tore, so kommt kein Monsternachschub mehr in diese Welt, der Sie stören könnte.

## Kapitel 6

#### Woher bekomme ich Unterstützung?

Machen Sie sich erst mal zum Gefängnis im Westen auf. Dort bekommen Sie nette Ausrüstung und befreien Draenei-Elitesoldaten. Schauen Sie auch in der Bibliothek vorbei, falls Sie Gold brauchen. Zerstören Sie auf jeden Fall die Generatoren, so gehen die mechanischen Wächter kaputt, die Ihnen den Weg verstellen. Zu den Münzen bei den

## Blutmagier (Menschen)

Level	Schaden (Boden/Luft)	Rüstung	Stärke	Gewäch	Intelligenz	Trefferpunkte	Mana
1	21-27	3	18	16	19	500	285
2	24-30	3	20	17	22	550	330
3	27-33	3	22	18	25	600	375
4	30-36	4	24	19	28	650	420
5	33-39	4	26	20	31	700	465
6	36-42	4	28	21	34	750	510
7	39-45	4	30	22	37	800	555
8	42-48	5	32	23	40	850	600
9	45-51	5	34	24	43	900	645
10	48-54	5	36	25	46	975	690



**Flammenschlag**  
Mit diesem Zauberspruch können Sie nicht nur Gegner, sondern auch Bäume abfackeln, um sich einen Durchgang zu schaffen.



**Verbannen**  
Gegner, die von diesem Zauber getroffen werden, können für die Wirkungsdauer dieses Spruches nicht angreifen. Zudem sind sie extrem verwundbar gegen Magie.



**Mana abziehen**  
Dieser Zauber dient dazu, einem Gegner Mana über längere Zeit zu entziehen. Die Punkte werden dem Blutmagier zugeschrieben.

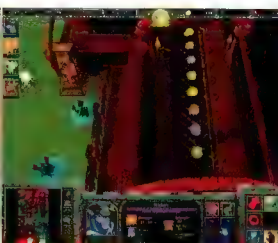


**Phönix**  
Der Phönix ist immun gegen Zauberei. Kann nach zehn Sekunden wieder aus dem Ei auferstehen.

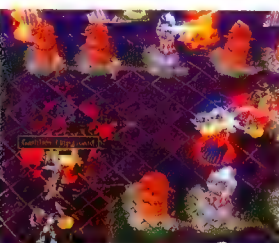




**ERWISCHT** Haben Sie den Käfig erst mal in die andere Richtung gedreht, ist der Rest eine Kleinigkeit.



**SCHMANKERL** Hier können Sie richtig absahnen. Das müssen Sie aber auch, um eine Chance zu haben.



**GHEIMLEVEL** Hier müssen Sie nichts anderes tun, als viele Türme zu bauen.

Schneemännern können Sie mit Flammenmacht vordringen, verbrutzeln Sie einfach die Pilze davor und schaffen Sie sich einen Durchgang. Das funktioniert auch auf der Seite genau gegenüber und beim Zugang zur Manaquelle. Von dort aus kommt man in den östlichen Teil des Kanals, von wo aus Sie über mehrere Rampen an verschiedensten Stellen des Verlieses kommen.

#### Wie komme ich an den Oberbösewicht?

Fast überall gibt es Hintertüren, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Im Südosten, knapp neben Ihren Wassereinheiten, liegt ein ganzes Sammelurium an Bonusgegenständen umher. Vernichten Sie den Schmerzmeister, so bekommen Sie eine Kugel des Giftes und mehr Gefolge. Hinter seinem Thron befindet sich ein Schalter, mit dem Sie links über den Graben an die Kisten kommen. Besiegen Sie jetzt noch die Dame, so wird einer Ihrer Helden auf den Schalter über den Fluss gebeamt. Stellen Sie einen Kämpfer auf die Plattform neben dem Tor und Sie können zum Endgegner im hohen Norden vordringen.

#### Geheimlevel

Hindern Sie die gegnerischen Einheiten daran, das Portal in die Luft zu sprengen. Dazu bauen Sie gleich zu Beginn mehrere Arbeiter und schicken Knechte ans Werk. Bauen Sie Türme, bis Ihnen das Geld ausgeht, und achten Sie immer darauf, wann Sie Goldnachschub erhalten. Schauen Sie nach, welche Gegner-Sorte als Nächstes erscheint. So können Sie noch früh genug Gegenmaßnahmen einleiten. Sammeln Sie unbedingt die Goldmünzen ein, damit Sie noch mehr Türme bauen können. Eis- und Feuertürme stellen

Sie am besten an Straßenecken auf, da diese Türme sowohl auf Lufteinheiten als auch auf Bodentruppen feuern.

## Kampagne der Untoten Kapitel 1

#### Wie gehe ich vor?

Am wichtigsten bei dieser Karte ist es, die drei Ausgänge gut zu sichern, damit niemand entkommt. Die erste Welle Flüchtiger marschieren direkt über den Weg auf Ihre Helden im Südwesten zu. Die Gruppe besteht lediglich aus zwei Packpferden und drei Dorfbewohnern, flankiert von einem Kämpfer. Das ist in etwa die typische Zusammensetzung der Trecks, sie stellen im Grunde keine Bedrohung dar. Bei späteren Ausfallversuchen kommen schon mal etwas mehr Beschützer mit, wesentlich stärker werden die Gruppen jedoch nicht. Gehen Sie diesen Leuten etwas entgegen. Zwischen den Häusern am Wegesrand liegen Fässer mit einer Heilspruchrolle, noch ein paar Pixel weiter rusten Armschienen der Beweglichkeit in Kisten vor sich hin. Die zweite Welle von Flüchtlingen fangen Sie in der gegenüberliegenden Ecke ab.

#### Wie gehe ich gegen die Stellungen vor?

Sichern Sie die Fluchtpunkte mit ein paar zusätzlich gebauten Einheiten ab. Schwieriger wird es schon, die Dörfer zu säubern, da Sie mit heftiger Gegenwehr rechnen müssen. Es gibt jede Menge befestigte Posten und über die ganze Karte verteilt warten starke Helden darauf, Ihnen ans Leder zu gehen. Tasten Sie sich mit einer starken Truppe weiter ins Landesinnere vor. Im Südosten steht ein größerer Posten

der Ritter, der eine Manaquelle und eine in Fässern versteckte Rune der Wiederherstellung bewacht. In der Mitte der Karte erwarten Sie die größte Heldenansammlung und jede Menge Goodies. Im Westen haben Ihre Widersacher Baracken, bei denen Sie eine Rune der kleinen Heilung und ein Buch der Stärke abgreifen können.

#### Wo bekomme ich gute Ausrüstung?

Die Heldin Jenalla Deemspring sitzt genau zwischen Ihrem blauen und weißen Lager. Sie hat Wendigkeitspanzerteln +3 an den Füßen. Über ihrem weißen Lager steht ein Sackquatsch mit Klauen des Angriffs +3 sowie ein Goblinhändler mit netten Waren zum Kaufen. Gut versteckt hat sich der kleine Mechaniker Timmy, bei dem Sie Ihre Rüstung aufbessern können. Abseits von allem Trubel finden Sie ihn nordwestlich im dichten Unterholz.

## Kapitel 2

#### Wo muss ich hin?

Welchen Weg Sie in diesem Labyrinth wählen, ist im Endeffekt egal. Sie können sich nicht verlaufen. Kaum ist das Spiel gestartet, werden Sie auch schon von einer kleinen Gruppe angegriffen. Hauen Sie sich durch das Elfenort. Dort ergattern Sie ein Buch der Intelligenz, einen Wälzer der Gewandtheit sowie einen Schutzzauber. Den Gang entlang gibt es in der Mitte einen Heiltrank und einen Stab der Wiederbelebung. Etwas darunter bei den brennenden Kisten warten eine Unmenge Gegner, von denen Sie lediglich eine Heiltrune klauen können. Stocken Sie daneben Ihren Gold-



**ZUFALL** Der kleine Kerl hat sich gut zwischen all den Bäumen versteckt. Timmy sollten Sie auf jeden Fall einen Besuch abstatten, die Platten sind recht nützlich.



**ZWANGSREKRUTIERUNG** Um an den Oger zu kommen, müssen Sie erst die Steine beiseite räumen und danach gute Überzeugungsarbeit leisten.

vorrat auf, so tauchen drei Kampfkäfer aus dem Nichts auf. Rechts in der Ecke treffen Sie auf eine untote Monstrosität, hinter dem Außentor stehen zwei Käfer als Verstärkung.

#### Wie bekomme ich die Stiefel von Quel'Thas?

An die Stiefel im Innenhof kommen Sie nur über einen Schalter hinter dem Elftor, das sich über der Manequelle befindet. Die Fleischwagen sind im Westen nahe der Wafenkammer eingesperrt. Mittig liegt ein Schalter, welcher Ihnen den weiteren Weg ebnet. Er wird von zwei Geschütztürmen und vier Krabbelkägeln flankiert. Darüber finden Sie die Giftkugel. Hauen Sie sich durchs Stadttor im Norden, um weiterzukommen und der Unterwelt zu entfliehen.

## Kapitel 3

#### Wie baue ich meine Streitmacht auf?

Achten Sie auf Ihr Budget! Links unten können Sie die Goldmine anzapfen, die rund 12.500 Gold birgt. Sie wird lediglich durch ein paar Gnolls bewacht. Vergessen Sie nicht, den Käfig daneben zu knacken. Um möglichst unkompliziert an weiteres Gold und eine schlagkräftige Streitmacht zu kommen, sollten Sie möglichst bald die Neben-Quest erledigen. Den Feldherren Mug'thol finden Sie ganz im Westen, etwas über der mittleren Achse. Leider können Sie nicht flugs zu ihm vordringen, er wird durch eine Steinmauer geschützt, welche Sie erst einreißen müssen. Machen Sie ihn mit einer Ihrer Banshees besessen, so läuft auch automatisch sein gesamtes Gefolge zu Ihnen über. Vermeiden Sie deshalb möglichst alle Konfrontationen mit seinen Beschützern – Sie schneiden sich sonst nur ins eigene Fleisch. Genau gegenüber Ihrem Basislager steht am Rand im Norden ein Soldercamp, aus dem Sie sich Kämpfer zur Unterstützung rekrutieren können. Der Weg dorthin lohnt sich auf jeden Fall. Nur wenige Meter weiter sprudelt eine Gesundheitsquelle inmitten von Murlokütten, im Wasser schwimmen Fässer mit Klauen des Angriffs -6.

#### Wo versteckt sich Blackthorn?

Blackthorn versteckt sich ebenfalls hinter einer Mauer in der Mitte der Karte. Seine Leute bewachen das zweite Soldercamp, welches ziemlich zentral gelegen ist. Große Überwachungen warten nicht auf Sie hinter der

Stadtmauer, mit einer moderaten Armee sollten Sie schnell die Oberhand gewinnen.

## Kapitel 4

#### Wie komme ich an Transportmittel?

Holen Sie sich unten aus dem Südosten Schiffe von der Insel, die von den schwarzen Frostmenschen bewacht wird. Auf dem Eiland in östlicher Richtung vom Ihrem Lager steht eine schlecht gesicherte Schiffswerft der Untoten. Nebenbei sacken Sie ein Buch der Intelligenz +2, Holz und Gold ein. Boote sind essenziell in dieser Landschaft. Sie können sonst bestimmte Ecken nicht erreichen, ohne riesige Umwege in Kauf zu nehmen.

#### Woher bekomme ich Verstärkung?

Falls Sie mehr Streitkräfte und gute Ausrüstung brauchen, ziehen Sie am besten ganz hoch in den Nordosten. Der Drache Sapphiron und mehrere kleinere Drachen der Stufe 10 bewachen einen großen Schatz. Können Sie das Biest besiegen, so wird das Schuppentier unten und schließt sich Ihnen an. Das ist mit Sicherheit eine große Bereicherung für Ihre Armee. Im Südwesten finden Sie eine Steinmauer und dahinter ein Eistor, durch das Sie zum Pinguinkönig gelangen. Er hält einen Schutzring +4 für Sie bereit, den er Ihnen kampflos und für lau überlässt. Im Nordwesten führt ein Pfad nach Azjol-Nerub. Er wird schwer bewacht von einem großen Level-15-Monster nebst mehreren Leibwächern. Um dort den Sieg davonzutragen, bedarf es schon einer etwas größeren Kraftanstrengung.

## Kapitel 5

#### Was mache ich in der Schlafphase?

Bei dieser Aufgabe bekommen Sie etwas Vorsprung, bevor Sie angegriffen werden. Holen Sie sich zuerst die Mine im Nordwesten und bauen Sie mehr Holz ab. Sie haben acht Minuten Zeit, beliebig zu schalten und zu walten, während die gegnerischen Schergen schlafen. Das ist nicht viel Zeit. Sie können mit den Banshees nur wenige Einheiten auf Ihre Seite ziehen. Bauen Sie so viele als möglich und laden Sie diese an einem der Manabrunnen auf, um Sie dann gezielt auf Seelenhatz zu schicken. Versuchen Sie auf jeden Fall, nebenher eine gute Verteidigung aufzubauen. Praktisch sind ein paar Gargoylen, da Sie die Viecher schnell und bequem an jeden beliebigen

Ort fliegen können, ohne erst ewig um die Mauern rennen zu müssen. Nach Ablauf der Zeitspanne werden Detherooc und Garithos gemeinsam gegen Sie vortücken und lassen sich dann nur noch schwer davon abhalten, Ihre Basis zu zerstören.

#### Wie verette ich den Angriff?

Gehen Sie ganz in den Süden, rechts außerhalb der Stadt herum und direkt zu Detherooc, solange er noch relativ ungeschützt ist. Erledigen Sie ihn und ziehen Sie sich sofort wieder zu Ihrer Basis zurück, um diese besser verteidigen zu können. Das sollte Ihre Chancen wesentlich verbessern, die Truppen abzuwehren.

#### Was finde ich noch auf der Karte?

Jetzt haben Sie etwas Zeit, sich auf der Karte umzusehen. Östlich von Ihrer Basis laufen mehrere Sasquatches rum, von denen Sie einen Mana-Anhänger und eine Heilrunde klaufen können. Auf der gegenüberliegenden Seite von Ihrem Lager langweilt sich ein weiterer Haufen dieser possiblichen Hieren, die einen großen Heiltrank fallen lassen, wenn Sie kräftig genug draufhauen. Unterhalb vom Brunnen in der Mitte liegen Fässer mit einer Rolle der Wiederherstellung, dafür müssen Sie jedoch erst die Bäume darum herum fällen. Ganz am Rand darunter steckt ein Ring der Regeneration in Fässern, der Ihnen zusätzliche zwei Lebenspunkte pro Sekunde wiederherstellt. Machen Sie sich allmählich an Abreißen der übrigen Anlagen – ohne ihre Helden sind die Menschen ziemlich hilflos.

## Kapitel 6

#### Wo finde ich die Zwerge?

Erledigen Sie zunächst Ihre Zusatzaufgabe. Die Zwergenkrieger warten am östlichen Ufer der Bucht darauf, befreit zu werden. Die Truppe besteht aus mehreren Belagerungsmaschinen, Musketenmännern und Mörserteams. Sie müssen sich auf dem Weg dorthin mit einer Horde Kobolde und einer Felswand herum-schlagen. Etwas weiter unten sitzen noch zwei gefangene Zwerge in Käfigen samt danebenliegenden Armschienen, die ein Drittel des Magieschadens am Helden abfangen. Bei den Sasquatches drunter finden Sie ein brauchbares Amulett der Wiederbelebung.

## Der Gruftlord (Untote)

Level	Schaden (Boden/Luft)	Rüstung	Stärke	Geschick	Intelligenz	Trefferpunkte	Mana
1	21-27	3	18	16	19	500	285
2	24-30	3	20	17	22	550	330
3	27-33	3	22	18	25	600	375
4	30-36	4	24	19	28	650	420
5	33-39	4	26	20	31	700	465
6	36-42	4	28	21	34	750	510
7	39-45	4	30	22	37	800	555
8	42-48	5	32	23	40	850	600
9	45-51	5	34	24	43	900	645
10	48-54	5	36	25	46	975	690



**Aufspießen**  
Benutzen Sie den Spruch gegen größere Gegnerversammlungen. Die Stachelreihe erwischt mehrere Ziele hintereinander.



**Aaskäfer**  
Mit diesem Spruch können Sie aus toten Einheiten maximal fünf Aaskäfer zaubern, die mit in den Kampf ziehen.



**Heuschreckenschwarm**  
Die Heuschrecken greifen Gegner in der Nähe an und kehren nach vernichtetem Ziel zu ihrem Herrn zurück. Der Gruftlord wird dadurch geheilt.



**Stachelpanzer (Passiv)**  
Die Stacheln verursachen im Nahkampf Extraschaden und verbessern die Verteidigung.



### Wo muss ich mich schützen?

Behalten Sie Lord Garithos im Auge, er wird hart attackiert. Eilen Sie ihm mit ein paar Einheiten zu Hilfe. Zwar muss er nicht überleben, als Verstärkung können Sie ihn aber gut gebrauchen. In Ihrem Umland finden Sie jede Menge Hilfsmittel, mit denen Sie Ihre Helden aufwerten dürfen. Gleich rechts um die Ecke neben Ihrer weißen Basis liegen noch mal ein paar der vorhin erwähnten Armschienen, geschützt von einer Horde Drachen. Am zugeschütteten Pass darüber finden Sie einen nützlichen Gürtel der Gigantenkraft +6.

### Wo finde ich die Schätze?

Am südlichen Ende der lila Stadt steht unter anderem ein Fleischgolem mit Level 11 nebst Gefolge, welche ein Gebäude bewachen. Machen Sie den Bau platt, so können Sie den Ring der Weisen absahnen. Er erhöht Stärke, Wendigkeit und Intelligenz um jeweils drei Punkte und gibt auch noch einen Manaregenerations-Bonus für alle umstehenden freundlich gesinnten Einheiten. Das zweite Schränkchen ist die Königskrone, die satte fünf Stufen zu Stärke, Wendigkeit und Schläue addiert. Der Schatz westlich der blauen Stadt enthält eine Totenmaske, die die Hälfte des Feindes zugefügten Schadens dem Helden gutschreibt, und den Diamant der Beschwörung. Darüber verbergen Kisten den Ring der Überlegenheit, er rügt nochmals einen Punkt zu Stärke, Wendigkeit und Intelligenz hinzu.

## Kapitel 7.1

### Wo komme ich voran?

Folgen Sie dem vorgegebenen Weg. Die Fallgrube öffnen Sie mit dem Schalter hinter der Mauer in Ihrem Rücken. Der Schalter beim Brunnen öffnet das Tor. Dahinter schwimmt ein Ring der Regeneration im Wasser. Zerschlagen Sie den Fels daneben und betätigen Sie den darunter verborgenen Hebel. Aus der Grube weiter links bekommen Sie einen Batzen Gold. Sprengen Sie die explosiven Fässer aus der Distanz, in der hintersten Ecke blinken bermalts Münzen. Der Hebel nolt den Verschlussstein beiseite. Beseitigen Sie den Steinhauten und betätigen Sie den freigelegten Mechanismus. Vor den spinnenartigen Statuen ist noch ein Knopf, rechts unten im Eck ist ein zweiter, der eine Falle deakti-

viert. Jetzt können Sie den Altar zerlegen und erhalten eine Frostkugel. Durchbrechen Sie das alte Tor und holen Sie sich das Stachelhalsband.

### Wie erledige ich die Schützen?

Die schiefwütigen Zwerge machen Sie mit einer Fässersprengung platt, dabei gehen auch die Eisengitter zu Bruch und der Weg ist frei. Vergessen Sie nicht, den Hebel im nächsten Raum zu ziehen, er fährt eine Mauer herunter. In dem Zimmer mit dem Tisch und der Landkarte darauf bereichern Sie sich mit dem Geld aus dem Fass. Wasser Sie durchs Wasser, am Rand des Wasserfalls gibt's zur Belohnung eine Finanzspritze. Heben Sie die Verlierstür aus den Angeln, sie führt zu Baelgun, von dem Sie den Blutschlüssel einheimen. Zu guter Letzt schließen Sie damit das Schloss auf und entkommen so nach draußen.

## Kapitel 7.2

### Wie schalte ich die Verteidigung aus?

Den Gang über die Brücke können Sie erst wagen, nachdem Sie die Sicherheitsvorkehrungen außer Kraft gesetzt haben. Die linke Seite der Türme schalten Sie aus, indem Sie den Steinhauten wegräumen und den Hebel dahinter ziehen, die Flutwelle überleben die Türme nicht. Zerlegen Sie rechts die Nerubianer und ziehen Sie den Hebel. Nun kommen Sie an das Eisgatter. Retten Sie den Käfer, woraufhin Sie eine optionale Aufgabe aufgebracht bekommen. Die Kisten daneben enthalten Gold. Gehen Sie weiter über den Steg, der daraufhin versinkt und Sie den Krabben zum Fraß vorwirft. Von den Spinnentieren klauen Sie einen Schutzring, der Ihnen drei Rüstungspunkte spendiert. Zwischendurch erhaschen Sie den Gürtel der Gigantenkraft, die auftauchenden Angreifer lassen Armschienen liegen. Beseitigen Sie die Steintür, dahinter finden Sie weitere Verstärkung, die nur schlecht bewacht ist.

### Wie besiege ich die Königin?

Im angrenzenden Zimmer treffen Sie auf die Nerubianische Königin. Betätigen Sie beim Betreten sofort die vier Hebel oben und unten im Raum. Damit halten Sie sich allzu aufdringliche Leibwächter vom Hals. Der Lohn ist das Medaillon des Mutes. Hinter dem Tor erwarten Sie die Gesichtslosen. Laufen Sie ganz nach unten, um die Käfer zu befreien

und gleich Verstärkung im Kampf zu bekommen.

## Endgegner 7.2

Der Obermottz ist ein harter Brocken. Er erhält sich von Ihren Attacken ziemlich schnell und schützt sich durch um die Angreifer auftauchende Tentakel und sporadisch heraneilende Wächter. Außen herum liegen jede Menge Heil- und Mana-Runen bereit. Das Hölentier ist immun gegen jegliche Magie. Sie können jedoch indirekt auf Zauberei zurückgreifen, um es zu schwächen. Beschwürfen Sie aus den Überresten der Bewacher Askäfer oder dirigieren Sie einen Schwarm Heuschrecken auf das Monster. Solange Sie sich von den inneren Platten fernhalten, kann Ihnen kaum jemand gefährlich werden. Besitzen Sie noch Käfer, so lassen Sie diese aus der Ferne angreifen und heilen Sie sie immer wieder mit Ihrem Helden. Taktisch geschickt sollten Sie sich nicht von den Greifarmen einschließen lassen: Laufen Sie dazu rund um den bösen Haufen herum und gehen Sie so lange wie möglich auf Distanz zu den Armen. Kurze Angriffe nützen gar nichts, Sie müssen schon empfindlichen Schaden verursachen. In diesem Fall haben Sie kurz Zeit, am Rand die benötigten Gegenstände einzusammeln, um dann frisch gestärkt zum nächsten Schlag auszuholen.

## Kapitel 7.3

### Wo komme ich weiter?

Beobachten Sie die blauen Säulen: Sie verschwinden kurzzeitig und geben den Weg frei. Dahinter finden Sie – im Dunkeln verborgen – die erste Goldmünze. In dem Zimmer, das praktisch komplett von den Säulen belegt wird, warten Sie, bis sich eine Passage zu den Schaltern ergibt. Stellen Sie sich dann nacheinander auf jede der Platten. Oben hinter der Tür holen Sie sich Klauen des Angriffs +5 und die zweite Goldmünze. Dahinter liegt eine Quelle der Gesundheit.

### Wie komme ich an die Generatoren?

Greifen Sie möglichst den Zaubrer auf der Plattform in der Mitte an, er zaubert ihnen andernfalls ständig Eisregen über den Kopf. Sabotieren Sie die Energiegeneratoren, um die Barrieren auszuschalten. Über die blassblaue Brücke kommen Sie in den nächsten Abschnitt. Gehen Sie über die Tauchplatt-

## Schattenjäger (Orks)

Level	Schaden (Boden/Luft)	Rüstung	Stärke	Geschick	Intelligenz	Trefferpunkte	Mana
1	22-28	4	15	20	17	475	255
2	23-29	4	17	21	19	525	265
3	25-31	5	19	23	22	575	330
4	26-32	5	21	24	24	625	360
5	28-34	6	23	26	27	675	405
6	29-35	6	25	27	29	725	435
7	31-37	7	27	29	32	775	480
8	32-38	7	29	30	34	825	510
9	34-40	8	31	32	37	875	555
10	35-41	8	33	33	39	925	585



**Heilwelle**  
Löst eine Energiewelle aus, die ein freundliches Ziel heilt und weiter zu nahen Einheiten springt. Nach jedem Sprung heilt sie weniger Schaden.



**Schlangenschutz**  
Beschwürft einen feststehenden Schlangenenfänger, der die Feinde des Schattenjägers angreift. Die Schlangen leben 40 Sekunden lang.



**Hex**  
Transformiert eine feindliche Einheit in ein beliebiges Tier und deaktiviert alle ihre Spezialfähigkeiten.



**Großer, böser Voodoo**  
Macht alle gut gesinnten Einheiten um den Schattenjäger unverwundbar. Der Held selbst wird nicht unverwundbar. Wirkt 30 Sekunden.

formen in Richtung Osten, dahinter treffen Sie auf alte Bekannte. Nehmen Sie die Beine in die Hand, sonst geht Ihnen die Zeit aus. Bei den Kästen inmitten der bösen Buben sacken Sie das letzte Goldstück ein. Haben Sie noch einen Augenblick Zeit, besiegen Sie den Oberbewächter. Er lässt eine Krönungskrone +5 liegen. Nur ein paar Schritte weiter erreichen Sie den längst ersehnten Ausgang.

## Kapitel 8

### Wie erobere ich die Obelisken?

Die Obelisken bekommen Sie, indem Sie mit Arthas 30 Sekunden in dem Zauberkreis davor ausharren. Während dieser Zeit ist er jedoch komplett ungeschützt, da er nicht kämpfen, zaubern oder sich bewegen kann. Bei den Eisbüren im Südosten gib's Khadgars Kleinod der Gesundheit, welches Ihnen zusätzliche 300

Punkte bringt. Damit hält Arthas den Attacken länger stand. Als Vorbereitung müssen Sie die Verteidigungsstellungen um die Obelisken besetzen. Haben Sie einmal einen Punkt unter Ihrer Kontrolle, schützen Sie ihn mit abseits platzierten Wachen. Die Einheiten lassen Sie erst eingreifen, wenn Illidan den Kreis bereits besetzt hat. Dann kann er sich kaum wehren und Sie haben eine Weile Ihre Ruhe vor ihm.

MICHAEL MEYER/ANSGAR STEIDLE

## Neue Einheiten

### Mensch



#### Zauberbrecher

Diese Einheit ist darauf spezialisiert, feindliche Magier auszuschalten. Der Zauberbrecher ist immun gegen Magie und zieht dem Gegner bei jedem Treffer Mana ab.

#### Zauberdiebstahl (Auto)

Mit diesem Zauber kann Ihre Einheit gegnerische Schutzzauber klauen und an eigenen Einheiten binden. Dies funktioniert auch mit negativen Zaubern.

#### Magie kontrollieren

Ihre Einheit erhält die Kontrolle über eine beschworene Einheit des Feindes. Die Manakosten sind proportional zu den Lebenspunkten des Gegners.



#### Drachenfalkenreiter

Eine neue Flugeinheit für Menschen, die nicht nur Abwehrtürme lahm legen kann, sondern auch gegnerischen Luftfeinheiten das Leben schwer macht.

#### Wolke

Hüllt der Drachenfalkenreiter einen Abwehrturm in diese Wolke ein, so geht von dem Turm keine Gefahr mehr aus. Allerdings darf sich Ihre Einheit nicht bewegen, solange der Zauber aktiv bleiben soll.

#### Luftfesseln

Mit diesem Zauber kann man gegnerische Luftfeinheiten festhalten. Zudem erleiden die Opfer dieses Zaubers 20 Schadenspunkte pro Sekunde.

### Nach



#### Berserker

Der Riese ist schwer und kräftig; wo er hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Zudem können schwache Gegner kaum etwas gegen die schwere Panzerung dieser Einheit ausrichten. Sogar Zauber wirken nur begrenzt auf den Berserker.

#### Spott

Mit dieser Fähigkeit lenkt der Riese die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich. So schützen Sie schwächere Einheiten vor den Feinden.

#### Kriegskeule

Der Riese kann einen Baumstamm als Waffe benutzen. Für 15 Angriffe richtet der Berserker mehr Schaden an, was im Einsatz gegen Gebäude sehr effektiv wirkt. Gegen andere Einheiten dagegen nicht zu empfehlen.



#### Feendrake

Dieser Drache dient zur sicheren Aufklärung noch unerforschter Gebiete. Der Umstand, dass er immun gegen Zauber ist, hilft ihm in diesem Fall ungemein.

#### Phasenverschlebung

Sobald der Drache Schaden nimmt, verschwindet er für kurze Zeit aus der Welt. So ist er vor weiteren Angriffen gefeit, kann allerdings selbst keine Aktionen ausführen.

#### Mana-Leuchtfleuer

Der Drache entzündet negative Magie und schädigt damit nahe gelegene Feinde. Solange sich der Drache nicht bewegt, erhält er zudem einen Rüstungsbonus.

### Ork



#### Fledermausreiter

Der Fledermausreiter ist eine leichte Flugeinheit mit einer sehr guten Übersicht. Er ist gut gegen Gebäude einsetzbar, da diese während des Angriffs nicht repariert werden können. Ist gegen andere Luftfeinheiten nutzlos.

#### Instabiles Gebäu

Diese Funktion ruft eine Explosion hervor, die 900 Schaden bei Luftfeinheiten innerhalb eines Radius von 20 verursacht. Die Fledermaus wird dabei zerstört.

#### Flüssiges Feuer (Passiv)

Das Feuer wirkt über einen bestimmten Zeitraum. Getroffene Gebäude können währenddessen nicht repariert werden und der Angriffswert sinkt um 80 Prozent.



#### Geistläufer

Der Geistläufer kann sich Attacken seiner Feinde entziehen, indem er sich in eine Astralgestalt verwandelt. Kann Luft- und Bodeneinheiten angreifen.

#### Geistverbindung

Verknüpft vier Einheiten miteinander. Einheiten, die durch Geistverbindung verknüpft sind, verteilen 50 Prozent des Schadens auf andere Kreaturen in der Kette.

#### Entzaubern

Entfernt alle Zauberverstärker von Einheiten in der Zielregion. Verursacht 250 Schaden bei feindlichen beschworenen Einheiten.

### Unf



#### Obsidian-Statue

Verstärkte Statue, die Mana und Gesundheit von nahen freundlichen Einheiten regenerieren kann. Greift Luft- und Bodeneinheiten an.

#### Essenz der Fäule (Auto)

Stellt zehn Schadenspunkte bei freundlich gesinnten Einheiten wieder her. Der Spruch verbraucht weniger Mana, wenn nur wenige Einheiten in Reichweite sind.

#### Geisterberührung (Auto)

Stellt fünf Schadenspunkte bei freundlich gesinnten Einheiten wieder her. Der Spruch verbraucht weniger Mana, wenn nur wenige Einheiten in Reichweite sind.

#### Verwandeln in Zerstörer

Verwandelt die Statue in einen Zerstörer, eine große, fliegende Einheit mit guten Antimagie-Fähigkeiten. Die Verwandlung bleibt permanent.



#### Zerstörer

Große, fliegende Einheit mit guten Antimagie-Fähigkeiten. Kann aus der Obsidian-Statue erzeugt werden und ist immun gegen Zaubersprüche. Kann Luft- und Bodeneinheiten angreifen.

#### Mana-Absorption

Nimmt anderen Einheiten den gesamten Manavorrat weg und führt ihn dem Zerstörer zu.

#### Magie verschlingen

Alle negativen und positiven Zauberverstärker werden von Einheiten in einer Region deaktiviert. Jede Einheit, die ihrer Magie beraubt wird, gibt dem Zerstörer 25 Lebenspunkte und 50 Mana. Verursacht 180 Schaden bei beschworenen Einheiten.

#### Vernichtungskugel (Auto)

Fügt zusätzliche 20 Schadenspunkte jedem Angriff des Zerstörers hinzu. Die Angriffswirkung verbreitert sich auf eine Fläche.



DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD

**PREISWERT & SCHNELL & ZU**



## GRAFIKKARTEN - AGP

[illegible]

## MAINBOARDS

[illegible][illegible]

## CPU & RAM

[illegible][illegible][illegible]

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR











# HARDWARE

## Rückruf-Aktion

Creative (Tel.: 00353-14380000) hat im Subwoofer des MegaWorks 510D ein fehlerhaftes Bauteil entdeckt und ruft die defekten Geräte mit den Seriennummern B000001 bis B002000 sowie B002801 bis B004200 zurück. Als Ersatz gibt es das komplette Nachfolgesystem MegaWorks THX 5.1 550 und den kleinen MuVo-MP3-Player mit 128 MByte Kapazität. Die Seriennummern finden Sie auf der Unterseite des Subwoofers. Weitere Details erfahren Sie unter der Info-Telefonnummer 0800-1013796 (werktags zwischen 10:30 bis 19:00 Uhr).

Info: [Creative.de/europe.creative.com](http://Creative.de/europe.creative.com)

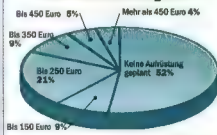
## DirectX-9-Benchmark

Die Entwickler des Mech-Shooters Gun Metal haben einen Benchmark basierend auf der im Spiel verwendeten DirectX-9-Engine entwickelt. Auf der Webseite steht das Programm zum kostenlosen Download bereit. Durch die Nutzung einiger DX9-Features wie Vertex Shader 2.0 und Pixel Shader 1.4 ist der Gun-Metal-Benchmark technisch ähnlich fortgeschritten wie der aktuelle 3DMark 2003 von Futuremark.

Info: [www.yetistudios.com](http://www.yetistudios.com)

## Umfrage

Wie viel wollen Sie in diesem Jahr für eine Grafikkarte ausgeben?



Quelle: Umfrage unter 2.242 registrierten Usern von [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de)

## PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, lösen Endgegner und vertrackten Levels.

0190-824834\*

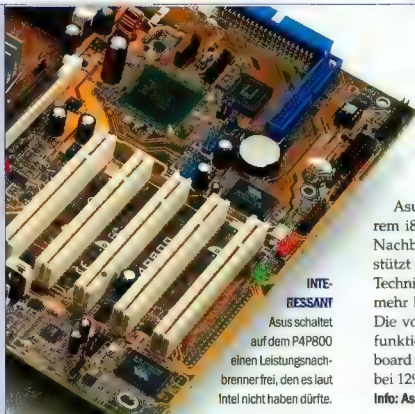
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833\*

Täglich von 7-24 Uhr

\* Der Anruf kostet pro Minute €1,68.



## ASUS P4P800

### Kostenloser Nachbrenner

Asus (Tel.: 02102-95990) schaltet auf Ihrem i865PE-Mainboard den Performance-Nachbrenner PAT frei. Laut Intel unterstützt nur der teure i875P-Chipsatz diese Technik. PAT sorgt für drei bis fünf Prozent mehr Performance gegenüber dem i865PE. Die von Asus HyperPath getaufte Technik funktioniert auf dem neuen i865PE-Mainboard P4P800. Der Preis für die Platine liegt bei 129 Euro.

Info: Asus, 02102-95990 ([www.asus.com.de](http://www.asus.com.de))

## NVIDIA GEFORCE FX 5200

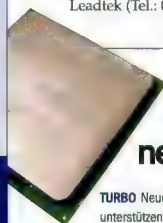
### Der Trick mit dem Namen

Nicht alle Hersteller kennzeichnen ihre 3D-Beschleuniger korrekt. Es gibt zwei Versionen von GeForce-FX-5200-Karten mit 128 MByte. Eine besitzt nur die langsame 64-Bit-Speicheranbindung, während die etwas teurere mit einer schnelleren 128 Bit breiten Datenleitung angebunden ist. Bei nur vier Speicherbausteinen auf der Platine handelt es sich um die langsame 64-Bit-Version. Leadtek (Tel.: 0031-36365578) kennzeichnet



AUFGEN AUFG Leadtek markiert FX-5200-Grafikkarten mit 64-Bit-Speicher-Interface durch einen Sticker.

die 128-Bit-Versionen mit einem Sticker, Abit (Tel.: 0031-773204428) verkauft die 5200 DT128 aber ohne Hinweis. Lassen Sie sich beim Kauf also die 128-Bit-Datenleitung garantieren!



## INTEL PENTIUM 4

### Neue Versionen im Handel

TURBO Neue Pentium-4-Modelle ab 2.400 MHz unterstützen 800 MHz Frontside-Bustakt.

Intel (Tel.: 089-991430) bringt neue Pentium-4-Modelle in den Handel. Die Modelle mit 2.400, 2.600 und 2.800 MHz sind jetzt in einer Variante mit 200 MHz Frontside-Bustakt (statt 133 MHz) bei vierfacher Datenrate erhältlich. Die CPUs unterstützen die Hyper-Threading-Technik und werden mit einem angehängten „C“ gekennzeichnet. Die Preise liegen bei 200 (2.400C), 250 (2.600C) und 310 Euro (2.800C).

## SAITEK ST90

### Joystick aus der Zukunft

Auf der E3 hat Saitek (Tel.: 089-5467570) neue Controller für den PC gezeigt. Den Einsteiger-Joystick ST90 gibt es ab Juli auch in Deutschland. Der futuristische Spiele-Gehäuse besitzt ausklappbare Standfüße sowie einen vierstufigen Schubregler, der an einer LED-Anzeige angeschlossen ist. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 19,99 Euro.

RAFFINIERT Die Basis des USB-Joysticks lässt sich nach oben klappen.







**UNGLAUBLICH** Bis zu 200 Euro können Sie beim Kauf eines neuen Flachbildschirms sparen.

## Iiyama SENKT PREISE

### TFTs werden günstiger

Der Monitorhersteller Iiyama (Tel.: 0800-1003435) hat die Preise für seine aktuellen TFT-Monitore um bis zu 200 Euro reduziert. Das 15-Zoll-Gerät AX3835UT (25 ms Reaktionszeit) wurde um 150 Euro günstiger und kostet mit 499 Euro ebenso viel wie der gleichermaßen reduzierte 17-Zoll-TFT ProLite E4305/B (25 ms Reaktionszeit). Neben diesen beiden wurde fast die ganze Flachbildschirm-Palette im Preis gesenkt.

## GENIUS NETSCROLL+ TRAVELER

### Genau das Richtige

Die NetScroll+ Traveler von Genius (Tel.: 02173-974321) ist eine optische Drei-Tasten-Maus für Rechts- und Linkshänder. Das Gerät hat eine Auflösung von 800 dpi und lässt sich wahlweise am USB- oder PS/2-Port anschließen. Zwei AA-Batterien versorgen die Traveler mit Strom. Der Verkaufspreis liegt bei 24,99 Euro.



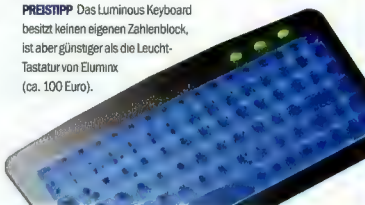
**OPTIMAL** Mit einer Auflösung von 800 dpi ist die optische Maus gut für turbulente 3D-Spiele geeignet.

## SHARKOON LUMINOUS KEYBOARD

### Leucht-Tastatur

Der PC-Zubehör-Hersteller Sharkoon (Tel.: 01805-905040) bietet nach Eluminox (siehe PC Games 04/03) auch ein Keyboard mit hintergrundbeleuchteten Tasten an. Das kompakte Layout ist dem einer Notebook-Tastatur nachempfunden. Bei Tageslicht lässt sich die Beleuchtung auch abschalten. Das Luminous Keyboard ist ab sofort für 39 Euro im Handel erhältlich.

**PREISTIPP** Das Luminous Keyboard besitzt keinen eigenen Zahlenblock, ist aber günstiger als die Leucht-Tastatur von Eluminox (ca. 100 Euro).



## Serial-ATA mit 250 GByte

Western Digital (Tel.: 089-9220060) hat eine neue Serial-ATA-Festplatte der Caviar-Serie mit einer Kapazität von 250 GByte vorgestellt. Die Platte mit acht MByte Zwischenspeicher und 7.200 Umdrehungen pro Minute ist mit einem Secure-Connect-SATA-Kabelanschluss ausgestattet, der den Anschluss des SATA-Kabels festigt und gegen ungewolltes Herausrutschen sichert. Preis und Erscheinungsdatum sind nicht bekannt. Info: Western Digital, [www.wdc.com](http://www.wdc.com)

## Mini-PC mit Nforce2

Shuttle (Tel.: 04121-4766) präsentiert mit dem XPC-Modell SN45G ein Barebone-System mit Nforce2-Ultra-400-Mainboard. Durch eine Heatpipe-Konstruktion soll in dem kompakten Gehäuse sogar der Betrieb eines Athlon XP 3200+ möglich sein. Das verbaute Mainboard FN45 unterstützt AGP8X, 6-Kanal-Audio, UD-MA133, USB 2.0 und Firewire. Im Gehäuse ist Platz für ein 5,25-Zoll-Laufwerk, eine AGP- und eine PCI-Karte. Info: Shuttle ([de.shuttle.com](http://de.shuttle.com))

## Dr. Fix It

Mit dem motorbetriebenen Dr. Fix It von discPROfi (Tel.: 06303-924949) wird die Oberfläche von kaputten CDs und DVDs von Kratzern und Beschädigungen, Staub und Schmutz befreit. Dabei wird die oberste Schicht abgefräst. Eine Ersatzschicht schützt den Datenträger vor weiteren Beschädigungen. Das elektrisch betriebene Gerät kostet 60 Euro. Info: discPROfi ([www.discprofi.com](http://www.discprofi.com))

# www.3Dsupply.de

**LAN-BAG-BUNDLE** bestehend aus:  
1x 20m Netzwerktafel  
2x 10m Netzwerktafel  
48er CD Tasche  
200g Isotischer Kaffee  
1 Rolle Klebplaster

**39,99 €**

Lieferung im praktischen Shoulderbag

**14,80 €**

**20,- €**

**14,80 €**

**15,80 €**

**Wir feiern Geburtstag!**

Vom 2. bis 4. Juli 2003 bekommt jeder Besteller unser **Killer-Spiel-Spieler-Bundle** **GRATIS** dabei:

- 1 Tasse
- 1 Feuerzeug
- 1 Aufkleber

# www.3Dsupply.de DER SHOP, WO SPASS MACHT!



# Wie füreinander gebaut

Ein Prozessor und acht Mainboard-Kandidaten:  
Wir haben die Anwärter auf Herz und Nieren geprüft  
und krönen das Traumpaar bestehend aus **dem besten  
Mainboard und AMDs neuen Athlon XP 3200+.**

**D**er Athlon-XP-Serie geht langsam die Luft aus. Die neueren Modelle laufen einfach zu heiß. Mehr Megahertz sind offensichtlich selbst bei dem aktuellen Barton-Chipkern nicht drin, denn dafür wären aufwendigere und teurere Kühlö-

sungen nötig. Also haben sich die AMD-Ingenieure überlegt, wie sie die Leistung nachhaltig ohne MHz-Nachbrenner in die Höhe treiben können. AMD hat tatsäch-

lich eine Lösung gefunden. Statt den Prozessor nur höher zu takten, beschleunigen die CPU-Hersteller die Datenleitung vom Prozessor zum Mainboard (Frontside-Bus, FSB). Es erhöht sich der Datendurchsatz und als Folge die effektive Leistung, allerdings nur bei DDR400-Hauptspeicher. Im Mai hatte AMD den Athlon XP 3200+ vorgestellt. Er besitzt einen FSB von 200 statt den 166 MHz der Vorgängermodelle. Im Vergleich zum XP 3000+ hat man beim 3200+ den realen Prozessor-



takt lediglich um 33 MHz angehoben. Die 200 „virtuellen“ MHz im Prozessor-Namen soll der schnelleren FSB rechtfertigen.

### Die Leistung zählt

Bei einigen Spielen geht AMDs Rechnung tatsächlich auf. Bei Standard-Grafikqualität läuft der neue Athlon XP etwa sechs Prozent schneller als ein XP 3000+. Die UT 2003-Engine und **Dungeon Siege** legen sogar acht Prozent zu, **Unreal 2** steht mit fünf Prozentpunkten Mehrleistung nicht ganz so gut da. Werden aber Kantenglättung und anisotroper Filter eingeschaltet, verpußt der Leistungsgewinn fast komplett, denn in diesem Fall bremsst fast immer die Grafikarte den Rechner aus. Im Vergleich mit einem Pentium 4 (3.000 MHz, Canterwood-Chipsatz, 200 MHz FSB) ist das MHz-Rating vom Athlon XP 3200+ nicht gerechtfertigt, denn er verliert drei von sechs Spiele-Benchmarks gegen Intels Rechen-Flaggschiff. Zum Redaktionsschluss kostete der Athlon XP 3200+ mit 200 MHz FSB stolze 530 Euro. Verglichen mit dem hohen Preis ist der Athlon XP 2800+ mit 166 MHz FSB und 195

Euro Anschaffungspreis schon ein Schnäppchen. Sie sehen also, dass sich der Einstieg in die High-End-Rechnika also ein aktuelles Mainboard mit Nforce2 (400 Ultra) sowie VIA-KT600- oder Sis-748-Chipsatz. Da viele Anfangsmodelle von Nforce2-Mainboards mit 200 MHz FSB-Takt nicht stabil laufen, hat Nvidia den beliebten Chipsatz überarbeitet und in zwei Varianten neu aufgelegt.

### Die beste Performance

Der Nforce2 Ultra 400 beherrscht 200 MHz FSB und besitzt das Zweikanal-Speicher-Interface. Unter dem Namen Nforce2 400 stellen die Kalifornier eine Variante vor, die mit nur einem Speicherkanal langsamer sein dürfte als der Nforce2 Ultra 400 mit zwei. Die günstigsten Einkanal-Platinen erscheinen erst nach den Ultra-Modellen, ebenso wie Mainboards mit VIAs neuem KT600-Chipsatz. Erst dieser unterstützt AMD-Prozessoren mit 200 MHz FSB, der ak-

## So schnell ist der XP 3200+

Anhand unserer Benchmark-Spiele **Unreal 2**, **Serious Sam 2**, **Dungeon Siege** und der UT 2003-Engine haben wir den neuen Athlon XP 3200+ mit anderen Plattformen verglichen. Hier unsere Testergebnisse.

### Benchmark-Suite (Durchschnitt verschiedener Spiele)

Spielbarkeit:	0	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5
Pentium 4 3,0 GHz 1875P, Radeon 9700 Pro							3,10	
Athlon XP 3200+, Nforce2 Ultra 400, Radeon 9700 Pro							3,06	
Pentium 4 3,0 GHz 1865PE, Radeon 9700 Pro							2,94	
Athlon XP 3000+, Nforce2, Radeon 9700 Pro							2,89	
Athlon XP 3000+, KT400A, Radeon 9700 Pro							2,81	
Athlon XP 3000+, KT400, Radeon 9700 Pro							2,64	
Pentium 4 2,83 GHz 1845PE, Radeon 9700 Pro							2,43	
Athlon XP 2200+, KT333, GeForce Ti-4200							2,05	
Athlon XP 1800+, KT266A, GeForce Ti-200								
Athlon 1.333 MHz C, KT333A, GeForce Ti-200								

Wir arbeiten mit Index-Zahlen, die den relativen Leistungszuwachs angeben. Demnach ist AMDs Neuling etwas langsamer als das aktuelle Pentium-4-Flaggschiff mit 800 MHz effektivem Frontside-Bustakt.

**Einzelangaben:** 32 Bit Farbtiefe, kein FSAA, kein AF, 512 MByte RAM, Windows XP + Service Pack 1, aktuelle Chipsatz- und Grafiktreiber

tuell erhältliche KT400 muss da leider passen. Im Zusammenspiel mit dem neuen AMD-Prozessor haben wir acht neue Sockel-A-Platinen für AMD-Prozessoren getestet. Der Testieger unserer Marktübersicht ist ein Nforce2-Mainboard aus dem Hause Asus. Das A7N8X

## Acht Mainboards für AMD-Prozessoren im Test

Name:	A7N8X Deluxe V2.0	K7N2 Delta-ILSR	Leadtek KT400A	K7NCR1100 Pro 2
Hersteller/Preis:	Asus/€ 140,-	MSI/€ 140,-	DF/€ 170,-	Leadtek/€ 150,-
Info-Telefon:	021029-5990	069-408930	0421-6656818	02405-424602
Webseite:	www.asus.com.de	www.msi-computer.de	www.dfi.com.tw	www.leadtek.de
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Verwendeter Chipsatz:	Nforce2 Ultra 400	Nforce2 Ultra 400	KT400A	Nforce2 Ultra 400
AGP-/PCI-/ISA-Slots:	AGPBX(Pro)/5/0	AGPBX/5/0	AGPBX/5/0	AGPBX/4/0
Anschlüsse USB/IEEE/Infrarot:	6/0/1	6/ACR/1	6/0/1	4/ACR/1
Speicherart/Anzahl Bänke:	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM
Beigelegte Software:	E-Color 3Deep, PC-Cilin, Diverse Asus Tools	E-Color 3Deep, PC-Cilin, Win DVD, MSI-Tools	Win DVD, BIOS-Update, McAfee, Hardware Doctor	Ultad Cool 3D & Video Studio 6, Speed Gear
Onboard-Soundchip:	C-Media 8738	ALC650 + Dolby Digital	CM19739A	ALC650
Sonstige Ausstattung:	SATA-RAID-Controller, Dual LAN, Firewire	SATA-IDE-RAID-Controller, Diag-LED, LAN, Firewire	IDE-RAID-Controller, Dual LAN, Firewire, LAN-Bag	SATA-Controller, Firewire-USB-LAN-Blende
Frontside-Bus:	100-300 MHz	100-233 MHz	100-266 MHz	100-266 MHz
Multiplikator:	6,5x-17x	7x-13x	5x-22,5x	3x-24x
CPU-Spannung:	1,65-1,85 V	1,65-1,80 Volt	1,10-2,00 V	1,10-2,00 Volt
Performance-test:	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Stabilitätstest:	Bestanden	Bestanden	Max. RAM-Timings nicht möglich	FSB-Übertaktung instabil
Kompatibilitätstest:	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Überlaktbarkeit:	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut
Wertung	<b>1,2</b>	<b>1,3</b>	<b>1,6</b>	<b>1,6</b>
Kommentar:	Das schnellste Nforce2-Board mit vollständiger Ausstattung	Gute Platine mit Dolby-Digital-Soundchip	Sehr gute Ausstattung, leicht überlaktbar	Platine mit guten Überlaktbar-Funktionen und Performance

Deluxe 2.0 setzt auf den Nforce2 Ultra 400 und lässt im Bereich Ausstattung kaum Wünsche offen: Zwei Netzwerkanalysen, Firewire-Blende, Serial-ATA-Controller mit RAID-Funktion, sechs USB-Ports, eine Onboard-Soundkarte mit Dolby-Digital-Unterstützung – was will man mehr? Das BIOS besitzt zwar viele Übertaktungsfunktionen wie einen Frontside-Bustakt von maximal 300 MHz. Dafür ist der CPU-Multiplikator auf 17x und die CPU-Spannung auf 1,8 Volt begrenzt. Die Spiele-Leistung ist die beste, die wir bisher auf Nforce2-Platinen getestet haben. Das A7N8X Deluxe 2.0 ist ein sehr empfehlenswertes Mainboard für Spieler mit höchsten Leistungsansprüchen.

### Was für sparsame Spieler

Wesentlich günstiger fahren Sie mit dem K7N2 Delta-L von MSI. Unser aktueller Preistipp kostet immerhin 40 Euro weniger als der Testsieger. Für ein Nforce2-Ultra-Board ist es zwar relativ langsam, aber schneller als die meisten KT400A-Platinen. Neben einer Onboard-Netzwerkkarte befindet sich eine Slot-Blende mit Diagnose-LED im Lieferumfang, die der Fehlersuche bei Startproblemen dient. Zusätzlich zu den üblichen IDE-Flachband- und Floppykabeln legt MSI ein IDE-Rundkabel bei. Der Frontside-Bus lässt sich auf maximal 233 MHz stellen, was aufgrund der passiven Northbridge-Kühlung aber nicht empfehlenswert ist. Außerdem können Sie die CPU-Spannung nur auf 1,8 Volt erhöhen und die CPU-Multiplikatoren von 7 bis 13 einstellen. Diese Platine bietet den günstigen Einstieg in die zweite Nforce2-Generation. Mehr Performance aber liefert das Asus A7N8X Deluxe 2.0.

### Praxisprobleme

Die Stabilität lässt bei allen Nforce2-Ultra-400-Mainboards etwas zu wünschen übrig. Besonders beim Epox 8RDA3+ und dem K7N2 Delta-L von MSI stürzte der Rechner nach dem Einbau alle paar Minuten ab. Ein BIOS-Update und etwas langsamere Speicher-Einstellungen waren nötig, um die Systeme zu stabilisieren. Bei der Übertaktung eines Athlon XP 3000+ (166 MHz FSB, Barton-Chipkern) auf 200 MHz FSB wollte der Prozessor auf dem K7N2-L nicht einmal starten. Die Prozessor-Übertaktung klappt also nicht immer. Das Platinendesign der Nforce2-Mainboards hat Nvidia leider nicht überarbeitet, denn die Halteklammern für den Prozessorkühler führen immer noch in Richtung Netzteil. Sie können den Kühlkörper

nicht entfernen, ohne das Netzteil gleich mit auszubauen. Vor Probleme können Sie aber auch die Anschlüsse für die Netzteil-Stromversorgung stellen, denn die liegen bei den Mainboards 7NCR18D Pro 2, Lanparty KT400A und 8K9A91 links unterhalb des Prozessorsockels, so dass kurze Stromkabel über dem CPU-Lüfter liegen. Damit wird der Luftstrom behindert und der Prozessor erhitzt sich stärker. Stromanschlüsse für Lüfter sind ebenfalls ein heikles Thema: Das MSI K7N2 Delta-ILSR hat nur zwei Anschlüsse – für den CPU- und den Northbridge-Kühler. Wenn Sie eine Grafikkarte mit separatem Lüfterkabel besitzen, müssen Sie sich bei diesem Mainboard einen Adapter zulegen, damit Sie den Lüfter am Netzteil direkt anschließen können.

BERND HOLTMANN

### Was Sie wissen müssen ...

Der Nforce2 Ultra 400 ist abwärtskompatibel zu älteren SocketA-Prozessoren mit 100, 133 und 166 MHz Frontside-Bustakt. Sie können alle Athlon-, Duron- und Athlon-XP-Prozessoren darauf verbauen. Beim Neukauf ist eine Nforce2-Platine also die beste Wahl für einen PC mit AMD-Prozessor. Für Aufrüster sind sie ebenfalls interessant, denn der Athlon XP 3000+ erscheint vermutlich bald auch in einer Version mit 200 MHz FSB. Bevor im Herbst dann schließlich der Athlon 64 erscheint, gibt es vielleicht sogar noch einen XP 3400+. Eines jedoch vorweg: Der Athlon 64 wird nicht auf SocketA-Mainboards funktionieren.

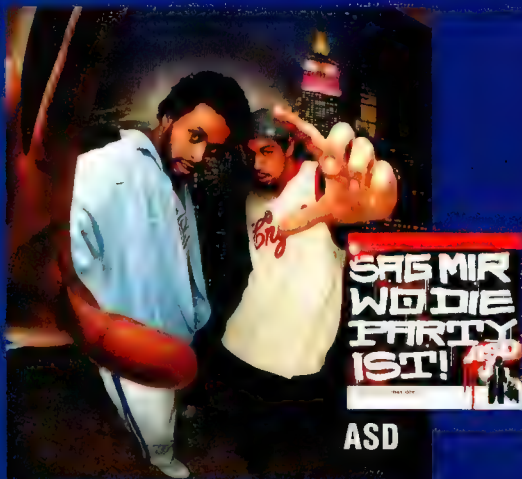
## Acht Mainboards für AMD-Prozessoren im Test

Name:	K7N2 Delta-L	7VAXP-A Ultra	8RDA3+	8K9A91
Hersteller/Preis:	MSI/€ 100,-	Gigabyte/€ 160,-	Epox/€ 150,-	Epox/€ 100,-
Info-Telefon:	069-408930	09241-99170	09241-99170	09241-99170
Webseite:	www.msi-computer.de	www.gigabyte.de	www.epox.de	www.epox.de
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Sehr gut	Ausreichend	Befriedigend	Sehr gut
Verwendeter Chipsatz:	Nforce2 Ultra 400	KT400A	Nforce2 Ultra 400	KT400A
AGP-/PCI-/ISA-Slots:	AGP8x/5/0	AGP8x/5/0	AGP8x/5/0	AGP8x/5/0
Anschlüsse USB/RSer/Infrarot:	6/ACR/1	4/0/1	4/0/1	6/0/1
Speicherart/Anzahl Bänke:	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM
Onboard-Software:	E-Color 3D/Deep, PC-Cillin, MSI-Tools	Norton Internet Security & Antivirus, Firewall	PC-Cillin, Norton Ghost	PC-Cillin, Norton Ghost
Onboard-Soundchip:	ALC650 + Dolby Digital	ALC650	CM18738A	ALC650
Sonstige Ausstattung:	Diag-LED, LAN, IDE-Rundkabel	RAID-SATA-Controller, Dual BIOS, LAN, Firewire	SATA-Controller, Diag-LED, Dual LAN, Firewire	Diag-LED, LAN
Frontside-Bus:	100-233 MHz	100-250 MHz	100-250 MHz	100-255 MHz
Multiplikator:	7x-13x	5x-18x	3x-24x	5x-23x
CPU-Spannung:	1,55-1,80 Volt	Prozentschritte bis maximal 10 %+	1,40-2,20 Volt	1,40-2,00 V
Performance-Test:	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
Stabilitäts-Test:	Erst nach BIOS-Update bestanden	Maximale RAM-Timings nicht möglich	Durchgefallen (BIOS-Version instabil)	Gut (Standard-BIOS instabil)
Kompatibilitäts-Test:	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Probleme mit RAM (Corsair und Infineon)
Übertaktbarkeit:	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
<b>Wertung</b>	<b>1,8</b>	<b>1,9</b>	<b>2,0</b>	<b>2,1</b>
Kommentar:	Sehr günstiges, aber recht langsameres Board	Dicke Ausstattung und gut zu übertakten	Gutes Übertaktboard, aber mit wenig Ausstattung	Probleme mit Speicherbausteinen nehmen den guten Eindruck



# MUSICPRINT

**DIE Musikzeitung. Jeden Monat neu.**  
**Kostenlos erhältlich in allen Müller For Music-Filialen.**



Aktuell in der  
August-Ausgabe



Tonträger jetzt bei **Müller** erhältlich!

for music

# Notebooks für Spieler

Noch bevor die ersten DirectX-9-Spiele im Handel liegen, gibt es passende Notebook-Grafikchips. Lohnt sich die **Investition in tragbare PCs endlich für Spieler?**

**D**as vor kurzem angebotene Aldi-Notebook verwendete einen topaktuellen DirectX-9-Grafikchip. Noch verwunderlicher ist der Preis, denn das Medion Titanium MD6200 mit GeForce FX Go 5200 wurde für nur 1.499 Euro verkauft. Die Kosten für das 15-Zoll-Display und den Akku abgezogen, kostet das Notebook kaum mehr als ein Mittelklasse-PC. Wenn Sie Ihren PC also kaum oder nie aufrüsten, sind die schlanken Aufklapp-PCs mittlerweile eine gute preisliche Alternative. Aus diesem Grund wollen wir überprüfen, ob die neuesten Notebook-3D-Chips auch das Leistungsniveau normaler DirectX-9-Grafikkarten erreichen

können. PC Games hat sich dafür vier aktuelle, tragbare PCs in das Testlabor geladen, in denen die mobilen 3D-Chips Mobility Radeon 9000, Mobility Radeon 9600, GeForce FX Go 5200 und GeForce FX Go 5600 gegeneinander antraten.

## Der Mobility Radeon 9600

Bei diesem Chip handelt es sich um eine Variante des Radeon 9600. Der Chip wird wie sein Desktop-

Bruder im 0,13-Mikrometer-Fertigungsprozess gebaut und kommt in unserem Testkandidaten Peacock Freeline XP 2500+ zum Einsatz. Sein Chip-Takt liegt bei 350 MHz, während der Grafikspeicher mit 230 MHz DDR betrieben wird. Der Radeon 9600 für Desktop-PCs ist mit 325/200 MHz DDR (Chip/Speicher) etwas niedriger getaktet. Der Mobility-Chip unterstützt natürlich Pixel Shader und Vertex Shader der Version 2.0 und besitzt vier Pixel-Pipelines mit je einer Texturierungseinheit. Damit er bei 3D-Spielen nicht zu heiß wird, taktet sich der Grafikchip bei zu hohen Temperaturen automatisch herunter. Zudem ist eine Stromspar-Technik integriert, durch die der Chip im Ruhezustand nur 0,5 Watt verbraucht.

## GeForce FX Go 5200 und 5600

Auch bei Nvidia dienen Desktop-Grafikchips als Basis für ihre Notebook-Geschwister. So wird der GeForce FX Go 5200 im 0,15-Mikrometer-Verfahren hergestellt und verwendet im Medion Titanium MD6200 Taktfrequenzen von 230 und 257 MHz DDR (Chip/Speicher). Wie bei allen anderen DirectX-9-Grafikchips ist der 3D-Kern über eine 128 Bit breite Datenleitung

## Alles auf einen Blick

Unser Technik-Vergleich zeigt Ihnen, wie sich die getesteten DirectX-9-Grafikchips von den älteren Notebook-Lösungen abheben.

	Mob. Rad. 9000	Mob. Rad. 9600	GA 440 Go	GeForce4 4200 Go	GeForce FX Go 5200	GeForce FX Go 5600
Transistoren	36 Millionen	60 Millionen	29 Millionen	63 Millionen	45 Millionen	80 Millionen
Fertigungsprozess	0,15 µm	0,13 µm	0,15 µm	0,15 µm	0,15 µm	0,13 µm
Rendering-Pipelines	4	4	2	4	4	4
Vertex Shader	1.1	2.0	-	1.1	2.0+	2.0+
Pixel Shader	1.4	2.0	-	1.3	2.0+	2.0+
Taktfrequenz GPU	240-250 MHz	300-350 MHz	220 MHz	200 MHz	250-300 MHz	300-350 MHz
Taktfrequenz Speicher	200-220 MHz	230-300 MHz	220 MHz	200 MHz	250-300 MHz	300-350 MHz
Speicherinterface	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Speicherbandbreite	6,4-7,0 GByte/s	7,4-9,6 GByte/s	7,0 GByte/s	6,4-7,0 GByte/s	8,0-9,6 GByte/s	9,6-11,2 GByte/s



an den Grafikspeicher angebunden. Der GeForce FX Go 5600 wird in einem kleineren Herstellungsprozess gefertigt und produziert deshalb weniger Abwärme, verbraucht weniger Strom und kann höher getaktet werden: Der GeForce FX Go 5600 im Toshiba Satellite 5200-902 arbeitet mit einer Kernfrequenz von 270 MHz und einem Speichertakt von 300 MHz DDR. Die Nvidia-Chips verfügen über Vertex Shader und Pixel Shader, auch wenn Nvidia hier von den Versionsnummern 2.0+ (erweiterter DirectX-9-Standard) spricht. Eine eigene Stromspar-Technik sorgt für lange Akkulaufzeit.

#### Leistung der DirectX-9-Chips

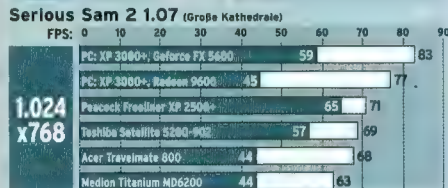
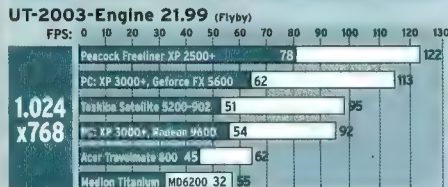
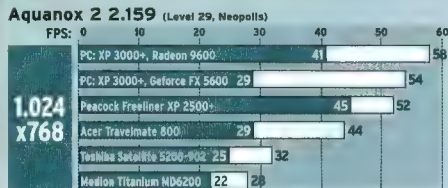
Bei unseren Tests haben wir ein besonderes Augenmerk auf grafiklastige Spiele gelegt. Darunter sind **Aquanox 2**, **UT 2003-Engine** (Flyby) und **Serious Sam 2**. In allen drei Benchmarks kann sich das Peacock Freelineer XP 2500+ mit Mobility Radeon 9600 an die Spitze setzen. Bei der **UT 2003-Engine** (Flyby) ist der Laptop sogar schneller als ein Desktop-PC mit Athlon XP 3000+ und GeForce FX 5600 beziehungsweise Radeon 9600. Das Toshiba Satellite 5200-902 mit GeForce FX Go 5600 ist in **Serious Sam 2** (Standard-Modus) nur wenig langsamer als das von Peacock. Doch bei der **UT 2003-Engine** (Flyby) sackt es ab und hängt

28 (Standard) beziehungsweise 52 Prozent (Qualität) hinter dem Peacock. In **Aquanox 2** (Neopolis) ist das Toshiba sogar langsamer als das Acer Travelmate 800 mit Mobility Radeon 9000. Letzteres liefert aber die schlechtere Bildqualität mit aktivem anisotropen Filter. Ein wenig enttäuschend ist die Leistung des Medion Titanium MD6200 mit GeForce FX Go 5200: Das Notebook erreicht zwar spielbare Werte, doch diese sind oft nur halb so hoch wie die des Peacock.

#### Notebooks lohnen sich

In einigen Spiele-Benchmarks schlagen die tragbaren PCs mittlerweile sogar vergleichbare Desktop-PCs. Auch wenn die schnellsten Notebooks noch nicht mit richtigen High-End-PCs konkurrieren können, so zeigen unsere Testergebnisse, dass Sie trotzdem für aktuelle Spiele geeignet sind. Da die Grafikchips nicht so leistungstark sind, sollte man also auf 3D-Features wie Kantenglättung und anisotrope Filterung verzichten. Der Sieger im Grafikchip-Vergleich ist der Mobility Radeon 9600. Er hat selbst Nvidias GeForce FX 5600 in unseren Spiele-Benchmarks geschlagen. **Doom 3** und **Half-Life 2** funktionieren mit den aktuellen Notebooks zwar – flüssig laufen die beiden Grafik-Knaller aber vermutlich nur auf High-End-PCs. **BERND HOLTSMANN**

## Notebook besiegt Desktop-PC



Sie sehen, dass die Notebooks allesamt in ihrer Leistung recht nah an die Desktop-PCs herankommen und einen in der UT-2003-Engine sogar schlagen.

**Einstellungen:** Athlon XP-M 2500+ / Pentium M 1.6 GHz, Mob. P4 2.4 GHz, Mob. Radeon 9000/9600, 512 MByte DDR-SDRAM, DirectX 9.0, Windows XP Pro/Home

**Legende:** Desktop-PC 1.024 x 768

### Vier aktuelle Spieler-Notebooks im Vergleichstest

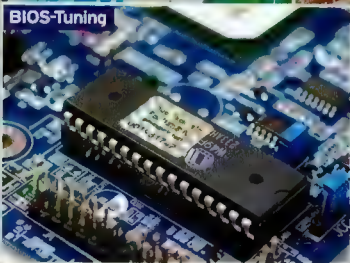
Name:	Freelineer XP 2500+	Satellite 5200-902	Travelmate 800	Titanium MD6200
Hersteller/Preis	Peacock/ca. € 1.500,-	Toshiba/ca. € 3.500,-	Acer/ca. € 2.400,-	Medion/ca. € 1.500,-
Info-Telefon	00800-7322625	01805-5224240	0800-2244999	0201-810810
Preis/Leistung	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Arbeitsspeicher	512 MByte DDR-SDRAM (PC333)	512 MByte DDR-SDRAM (PC266)	512 MByte DDR-SDRAM (PC266)	512 MByte DDR-SDRAM (PC333)
Prozessor	Athlon XP-M 2500+	Pentium M 1,6 GHz (Centrino)	Pentium M 1,6 GHz (Centrino)	Pentium 4 2,6 GHz
Chipsatz	VIA KT333	Intel 845PM	Intel 855 (Centrino)	Sis 648
Grafikchip	ATI Mobility Radeon 9600 (64 MByte)	GeForce FX Go 5600 (64 MByte)	ATI Mobility Radeon 9000 (64 MByte)	GeForce FX Go 5200 (64 MByte)
Festplatte	40 GByte Toshiba	80 GByte Hitachi	40 GByte Toshiba	40 GByte Hitachi
CD/DVD-Laufwerk	CDRW-Kombi-Laufwerk	DVD-Brenner	CDRW-Kombi-Laufwerk	CDRW-Kombi-Laufwerk
Monitor/Auflösung/Reaktionszeit	15 Zoll SXGA+/1.400x1.050/30 ms	15 Zoll UXA+/1.600x1.400/26 ms	15 Zoll SXGA+/1.400x1.050/29 ms	15 Zoll XGA/1.024x768/34 ms
Akku/Akku-Laufzeit	6.000 mAh/200 Minuten	6.300 mAh/196 Minuten	4.400 mAh/284 Minuten	6.600 mAh/166 Minuten
Kommunikation	56k-Modem, 10/100 Mbit, WLAN 802.11b	56k-Modem, 10/100 Mbit, Bluetooth	56k-Modem, 10/100 Mbit, WLAN 802.11b	56k-Modem, 10/100 Mbit, WLAN 802.11b
Erweiterbarkeit	Gut (PC-Card, USB 2.0, Firewire)	Gut (PC-Card, USB 2.0, Firewire)	Gut (PC-Card, USB 2.0, Firewire)	Gut (PC-Card, USB 2.0, Firewire)
Ergonomie	Gut (gute Tastaturlage)	Sehr gut (erwartetes Touchpad)	Gut (flache Tastatur)	Befriedigend (kleines Touchpad)
Spieler-Performance	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	<b>1,5</b>	<b>1,5</b>	<b>1,8</b>	<b>2,1</b>
Kommentar:	Sehr gutes und besonders günstiges Spieler-Notebook	Dicke Ausstattung, sehr guter Monitor, aber zu teuer	Passables Notebook mit der längsten Akku-Laufzeit	Preiswert, aber zu laut und zu langsam

# Der perfekte AMD-PC

Kauftipps



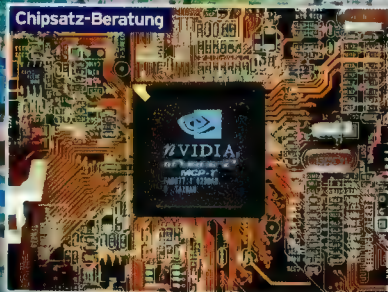
BIOS-Tuning



Technik-Hintergründe



Chipsatz-Beratung



Auf Heft-CD

- Chipsatz-Treiber für alle aktuellen AMD-Chipsätze
- BIOS-Updates für alle populären Hauptplatinen
- Aktuelle Grafikkartentreiber



## Mit einem Athlon-XP-Prozessor spielen Sie am günstigsten. PC Games hat aufgeschlüsselt, wie Sie **Ihren AMD-Rechner optimal einstellen und dabei die häufigsten Fehler vermeiden.**

**L**aut einer Umfrage auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) besitzen circa 70 Prozent der Teilnehmer einen Rechner mit AMD-Prozessor. Kein Wunder, denn schon seit langer Zeit sind die Prozessoren der Athlon-Familie für preisbewusste PC-Spieler die beste Wahl. Die meisten Leser trauen sich aber nicht, mit etwas Feintuning die letzten Leistungsreserven aus ihrem PC herauszukitzeln. In diesem Artikel gehen wir sogar noch weiter: PC Games zeigt Ihnen nicht nur, wie Sie Ihren PC optimieren, sondern auch wie Sie Stabilitätsprobleme und die schlimmsten Probleme bei der Einrichtung umschiffen.

### AMD-Rechner aufrüsten

Sockel-A-Mainboards dienen schon seit fast drei Jahren als Heimat für aktuelle AMD-Prozessoren. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass sich ältere Mainboards nicht mehr mit den neuesten Athlon-XP-Prozessoren verstehen, schließlich wurde dessen Design bereits mehrere Male überarbeitet. Von ursprünglich 100 MHz hat AMD den FSB-Takt zunächst auf 133 MHz, dann auf 166 MHz und schließlich sogar auf 200 MHz angehoben. Grundsätzlich gilt: Damit ein Prozessor eingesetzt werden kann, muss das Mainboard die Taktfrequenz des Frontside-Bus (FSB) unterstützen. Aus diesem Grund läuft auch kaum ein aktueller AMD-Prozessor mit 200 MHz FSB auf älteren Mainboards. Auch wenn viele Hauptplatinen sehr hohe FSB-Taktfrequenzen laut BIOS unterstützen, so versagen sie den Dienst häufig.

### Trickreiches Upgrade

Nachdem AMD die Prozessorpreise stark gesenkt hat, planen viele Besitzer eines Sockel-A-PCs, ihren PC mit einem neuen Prozessor aufzurüsten. Ihr Neuer sollte deutlich mehr Rechenleistung bringen; ein Sprung von weniger als 300 Quantispeed-Punkten (zum Beispiel von XP 1.800+ auf XP 2000+) macht sich kaum bemerkbar. Bei 500 Punkten

Differenz merkt man den Unterschied deutlich und bei 1.000 Quantispeed-Punkten erkennt man den eigenen PC nicht wieder. Auch beim Mainboard-Kauf sollten Sie sich nicht vorschnell entscheiden. Im Kasten „Lohnt sich der Umstieg?“ haben wir ausgerechnet, welche Mainboard-Chipsätze sich aufgrund ihrer Mehrleistung besonders gut zum Nachrüsten eignen und welche nicht. Bei weniger als zehn Prozent ist der Wechsel sinnlos. Nvidias Nforce2 ist zurzeit die beste Basis für einen AMD-Rechner.

### Netzteil und Kühlung

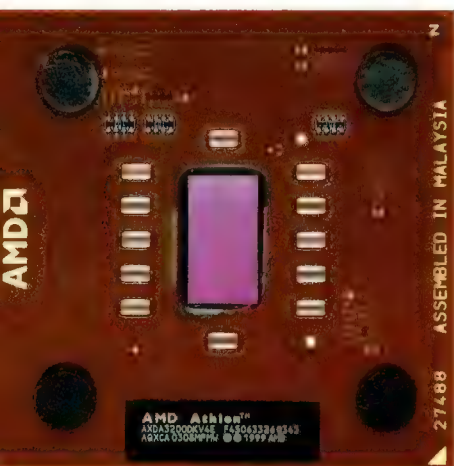
Wer aufrüstet, sollte prüfen, ob die restlichen Komponenten den Prozessorwechsel auch problemlos mitmachen. Wenn das Netzteil gerade noch genug Strom für den Athlon XP 1800+ liefert, so kann es mit einem XP 2600+ bereits überfordert sein. Die Folge sind ungewollte Abstürze in 3D-Spielen und Startprobleme des Rechners. Die Watt-Angabe des Netzteils sagt kaum etwas über die Leistungsfähigkeit aus. Wichtig ist die Leistung auf den einzelnen Stromleitungen. Ein neues Gerät sollte demnach wenigstens 20 Ampere (besser: 25 A) auf der 3,3-Volt-Leitung und 30 Ampere (besser: 35 A) auf der 5-Volt-Leitung liefern. Die Summe der auf beiden Schienen gleichzeitig lieferbaren Last („Combined Power“) liegt ab 180 Watt im grünen Bereich.

### Eine coole Lösung

Ein richtiger High-End-PC wird sehr heiß und das kann zu Abstürzen führen. AMD empfiehlt deshalb Netzteile, die an der Unterseite eine eigene Lüfteröffnung besitzen und dadurch die CPU-Wärme besser abführen. Seitliche Lüfteröffnungen in Richtung der Laufwerke verschlechtern lediglich die Kühlleistung – vermeiden Sie solche Netzteile. High-End-PCs sollten außerdem mit zwei Gehäuselüftern ausgestattet sein. Dabei saugt einer an der PC-Front kalte Luft an, während der andere die erwärmte auf der Rückseite wieder aus dem Gehäuse bläst. Damit Sie sich um die Kühlung des Hauptprozessors nicht zu sorgen brauchen, bietet AMD seine Prozessoren auch in so genannten „Boxed“-Versionen an. Diese Pakete kosten nur 15 bis 20 Euro mehr, bestehen dafür aber aus Prozessor, CPU-Kühler samt Lüfter sowie Wärmeleitpaste. Eine ausführliche Installationsanleitung liegt den Paketen übrigens bei. Fortgeschrittenen und Profis empfehlen wir separate Kühler (siehe Kasten „Die PC Games Kauf Tipps“)

### Markenspeicher ist wichtig

Wenn es zu Abstürzen kommt, übersehen die meisten Spieler den Hauptspeicher als mögliche Fehlerquelle. Wer bei den aktuell niedrigen Preisen von Markenspeicher immer noch auf billigen No-Name-Speicher setzt, ist selbst schuld. Die häufigsten Symptome von schlechtem Speicher sind „einfrierende“ Bildschirme, Fehlermeldungen mit blauem Bildschirm (meist „Inva-



**AKTUELL.** Der schnellste Rechenkünstler aus dem Hause AMD heißt Athlon XP 3200. Mit dem „Barton“-Chipkern hat AMD den internen Level-2-Zwischenspeicher verdoppelt.

## Die PC Games Kauf Tipps

Wir empfehlen PC-Bastlern die preislich interessantesten Komponenten für einen neuen AMD-basierenden Spiele-PC.

Athlon XP 2600+	WERTUNG
HERSTELLER: AMD FSB-TAKT: 166 MHz DDR CHIPSET: Thoroughbred 9 FAZIT: Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis in der „Boxed“-Version mit Kühler und Lüfter	WEB: www.amd.de L2-CACHE: 256 KByte PREIS: Ca. 190 Euro GESAMT: -

A7N8X Deluxe V 2.0	WERTUNG
HERSTELLER: Asus FSB-TAKT: 200 MHz DDR CHIPSET: Nforce2 FAZIT: Unsere aktuelle Referenz unter den Socket-A-Hauptplatinen	WEB: www.asus.com.de L2-CACHE: 256 KByte SPEICHER: DDR400 PREIS: Ca. 190 Euro GESAMT: 12

K7N2 Delta-L	WERTUNG
HERSTELLER: MSI FSB-TAKT: 200 MHz DDR CHIPSET: Nforce2 FAZIT: Preiswerte Socket-A-Platine mit Nforce2-Chipset. Schnell und stabil.	WEB: msi-computer.de L2-CACHE: 256 KByte SPEICHER: DDR400 PREIS: Ca. 100 Euro GESAMT: 18

PC3200	WERTUNG
HERSTELLER: Samsung TAKT: 200 MHz DDR FAZIT: Preiswerter High-End-Speicher mit beachtlichem Übertaktungspotenzial	WEB: www.samsung.com LAUFT: 38 GB/4/12 V CAS-LATENCY: CL3 PREIS: Ca. 55 Euro GESAMT: 18

SLK900 U	WERTUNG
HERSTELLER: Thermalright MATERIAL: Blech GEIGNET BIS: XP 3200+ FAZIT: Derzeit leistungsstärkster Socket-A-Kühler; muss mit dem Board verschraubt werden.	WEB: www.caseling.de GEWICHT: 16 kg PREIS: Ca. 70 Euro GESAMT: 17

CS2001D	WERTUNG
HERSTELLER: Chieftac MATERIAL: Blech MONTAGEPLÄTZE (5,25-3,5-ZOLL): 8/6 FAZIT: Solider Allzweck-Tower mit genügend Platz für Laufwerke. Gute Wärmecharakteristik	WEB: www.chieftac.com GEWICHT: 16 kg PREIS: Ca. 70 Euro GESAMT: 19

lid Page Fault“) oder eine defekte Registrierdatenbank von Windows nach dem Rechnerstart. Beim Speicherkauflösung sollten Sie unbedingt Markenbausteine von Infineon, Samsung, G.E.I.L. oder Kingston (ab 50 Euro) wählen. Jedes ATX-Mainboard besitzt mehrere RAM-Steckplätze. Idealerweise ist nur einer davon belegt, und zwar mit einem einseitig bestückten („single sided“) Speichermodul. So erhält man die bestmögliche Stabilität bei maximalem Übertaktungspotenzial. Bei Nvidias Nforce-Chipsätzen sind mindestens zwei Module Pflicht, um den schnellen „Twinbank“-Modus zu aktivieren (siehe Kasten „Twinbank – so funktioniert’s“). Ein drittes RAM-Modul bremst den PC wieder etwas.

### Athlon XP und Windows XP

Microsoft hat den Support für Windows 98 endgültig eingestellt. Jetzt ist also der richtige Zeitpunkt, um auf Windows XP umzusatteln. Die Update-Version von Windows XP Home Edition kostet mit 120 Euro gerade einmal halb so viel wie die Update-Variante der Professional Edition. Die Unterschiede sind für Spieler vernachlässigbar, der Preis der Home Edition aber wesentlich attraktiver. Ein weiterer Pluspunkt für Windows XP: Spiele laufen etwa fünf Prozent schneller als mit Windows 98 oder Windows Me.

### Der PC muss gepflegt werden

Mit dem Zusammenbau der Hardware ist es bei modernen Socket-A-Rechnern nicht getan. Das BIOS will optimiert, die Chipsatz-

Treiber regelmäßig erneuert werden. Das BIOS ist die Schaltzentrale des Computers. Die dort eingegebenen Werte und Einstellungen entscheiden darüber, ob Ihr PC schnell und stabil arbeitet oder nicht. Bei fast allen modernen PCs gelangen Sie ins BIOS, indem Sie beim Rechnerstart die Taste „Entf“ drücken. In einigen Fällen funktionieren auch die Tasten „F1“ oder „Strg“ + „Esc“. Als erste Aufgabe im BIOS laden Sie die Standard-Werte, indem Sie „Load Setup Defaults“ auswählen. Damit optimieren Sie nicht nur die sichtbaren Einstellungen auf Schnelligkeit, sondern auch einige Einstellungen, die nicht sichtbar sind.

### BIOS-Features-Setup

Im Menü „Advanced BIOS Features“ legen Sie fest, von welchem Laufwerk der Rechner starten soll. Geben Sie hier die System-Festplatte an (zum Beispiel HDD0). In diesem Menü finden sich aber noch weitere Einstellungen, die Ihnen jeweils etwas Zeit beim Startvorgang sparen. So können Sie die Option „Quick Power On Self Test“ getrost auf „On“ stellen, damit der Hauptspiegel nach dem Start nur einmal durchgezählt wird. Auch das Diskettenlaufwerk muss nicht überprüft werden, deshalb knipsen Sie „Book Up Floppy Seek“ einfach aus. Bei „Init Display First“ müssen Sie „AGP“ auswählen, sofern Sie eine AGP-Grafikkarte verwenden. „PCI“ ist die Standard-Einstellung.

### Der Multiplikator und der FSB

Das BIOS-Menü „Advanced Chipset“ birgt im Normalfall viele

## Die Athlon-Familie im Detail

Prozessorname	Codename	verfügbare Prozessoren
AMD Athlon	Thunderbird	650 bis 1.400 MHz
AMD Athlon XP	Palomino	Athlon XP 1500+ bis XP 2100+
AMD Athlon XP	Thoroughbred „A“	Athlon XP 1700+ bis XP 2200+
AMD Athlon XP	Thoroughbred „B“	Athlon XP 1700+ bis XP 2800+
AMD Athlon XP	Barton	Athlon XP 2500+ bis XP 3200+

## Twinbank – so funktioniert’s

Damit die Turbo-Technik der Nforce2-Mainboards funktioniert, brauchen Sie gleich zwei Speichermodule. Wir erklären Ihnen warum.

Nvidia verwendet beim Nforce2-Chipset einen Trick, um die Verwaltung des Hauptspeichers effektiver zu gestalten. Die Twinbank-Memory-Architektur besteht aus zwei parallel arbeitenden 64-Bit-Speichercontrollern, die gleichzeitig auf den Hauptspeicher zugreifen. Im Turbomodus ist der Speicherbus dann effektiv 128 Bit breit. Als Voraussetzung müssen die drei Speichersteckplätze mit mindestens zwei RAM-Modulen belegt werden. Wird nur ein Speichermodul verwendet, ist das Speicher-Interface nur 64 Bit breit und arbeitet etwas langsamer. Sie können zwar auch unterschiedlich große Speicher-Riegel gleichzeitig verwenden, das reduziert den Geschwindigkeitsgewinn allerdings etwas.



wichtige Mainboard-Funktionen, unter anderem die Taktfrequenz des Frontside-Bus („CPU External Freq.“ oder ähnlich). Viele Mainboards werden mit voreingestellten 133 MHz FSB ausgeliefert. Wenn Sie nun auf einem solchen Mainboard einen Athlon XP 2700+ einsetzen (2.167 MHz reale Taktfrequenz), so müssen Sie den FSB auf 166 MHz setzen, denn sonst läuft er nur mit 1.733 MHz. Über den FSB können Sie die Athlon-XP-Prozessoren auch übertakten. Sicherer ist es allerdings, die Option für den Multiplikator auf „Auto“ zu stellen. In der gleichen Menü-Übersicht ändern Sie auch die Taktfrequenz Ihres Speichers. Es ist üblich, den Hauptspeicher auch mit der Geschwindigkeit zu betreiben, für die er gebaut wurde. Für DDR-Speichermodule gibt es offizielle Bezeichnungen, die man leicht verwechseln kann. Ein PC2100-Modul wird mit 133 MHz DDR betrieben, ein PC2700-Modul mit 166 MHz DDR und ein PC3200-Modul mit 200 MHz DDR.

### Die Speicherfalle

Es gibt einige Mainboard-Chipsätze, die nur mit etwas Hintergrundwissen zur besten Performance überredet werden können. Ein Mainboard mit Nforce2-Chipsatz ist beispielsweise am schnellsten, wenn Sie den Speicher synchron (BIOS-Einstellung „100%“ oder „Sync“) zum Frontside-Bus betreiben. Was das bedeutet? Ein Athlon XP mit 133 MHz FSB sollte mit Hauptspeicher zusammenarbeiten, der mit 133 MHz angesprochen wird – selbst wenn Sie PC3200-

Speicherbausteine (200 MHz DDR) besitzen. Wenn Sie in einem solchen Fall den Speicher doch mit 200 MHz Taktfrequenz einsetzen, arbeiten auch Chipsätze von Ali und Sis langsamer. Im Falle des Nforce2 verlieren Sie sogar den kompletten Leistungsvorteil der Zweikanal-Technik. Platinen mit VIA-Chipsatz profitieren wenigstens etwas vom höheren Speichertakt. Einzige Ausnahme: Wenn Sie ein Mainboard mit KT400-Chipsatz verwenden, sollten Sie das System nicht mit 133 MHz FSB und 200 MHz Speichertakt laufen lassen. Setzen Sie den Speichertakt auf 166 MHz herab, da dieser Chipsatz mit 133/166 MHz schneller arbeitet als mit 133/200 MHz.

### Speicher richtig einstellen

Die so genannten RAM-Timings bestimmen, wie lang die Wartezeiten zwischen den Speicherzugriffen ausfallen. Gute Speichermodule arbeiten selbst mit kurzen Timings zuverlässig. Die relevanten Parameter für die Speicher-Einstellungen heißen „Active Precharge Delay“, „RAS to CAS Delay“, „RAS Precharge Delay“ und „CAS Latency“. Wir empfehlen Ihnen, auf Nummer Sicher zu gehen und hier „By SPD“ zu wählen. Das Mainboard stellt dann die Timings nach den Vorgaben des Speicher-Riegels ein. Bei Nforce2-Mainboards können Sie auch „Aggressive“ verwenden. Hochwertige Markenspeicher-Module haben auch mit besonders schnellen, niedrigen Timings keine Probleme. In unseren Tests lief der Nforce2-Chipsatz zum Beispiel im DDR400-Betrieb mit sehr guten

## Lohnt sich der Umstieg?

Bei den neuen Athlon-XP-Prozessoren muss oft auch das Mainboard getauscht werden. Wir haben durchgerechnet, bei welchen Mainboard-Chipsätzen sich das lohnt.

AMD-System		Upgraden lohnt sich				
		Upgraden auf	Sis 746/F	VIA KT333	VIA KT400	VIA KT400A Nforce2
IHR SYSTEM	VIA KT400					+1 %
	VIA KT400A					+3 %
	VIA KT333					+3 %
	Sis 746/F					+4 %
	VIA KT266A	+1 %	+1 %	+1 %	+3 %	+5 %
	AMD 760	+6 %	+7 %	+7 %	+9 %	+10 %
	VIA KT266	+7 %	+8 %	+8 %	+10 %	+11 %
	VIA KT333	+8 %	+9 %	+9 %	+11 %	+12 %
	VIA KT333A	+10 %	+11 %	+11 %	+13 %	+14 %

Schnelligkeit ist ein Begriff, der sich schwer in Worte, aber dafür umso besser in Zahlen fassen lässt. Wir haben den relativen Leistungszuwachs geprüft, mit dem Sie nach dem Umbau von Mainboard und ggf. Arbeitsspeicher rechnen können. Je nach MHz-Zahl der CPU können die Werte größer ausfallen.

## Das BIOS – perfekt eingestellt

Für viele Spieler ist das BIOS ein Buch mit sieben Siegeln. Wir haben die PC-Zentrale entschlüsselt und präsentieren die sichersten, schnellsten und besten Einstellungen.

### Chipsatz: Nvidia Nforce und Nforce2

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	8x	8x Enabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
CAS Latency TCL	2.5T	2T	Aggressive
RAS to CAS Delay TRCD	4T	2T	Aggressive
RAS Precharge TRP	4T	2T	Aggressive
Bank Active Time TRAS	7T	5T	Aggressive
CPU Interface	Optimal	Aggressive	Aggressive
Memory Frequency	By SPD	Sync	Sync
System Performance	Optimal	Aggressive	Aggressive

### Chipsatz: VIA KT400/KT333

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	8x	Auto
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
CAS Latency TCL	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay TRCD	3T	2T	By SPD
RAS Precharge TRP	3T	2T	By SPD
Bank Active Time TRAS	6T	5T	By SPD
Fast Read to Write Turnaround	Disabled	Enabled	Enabled
Bank Interleaving	Disabled	4 way	4 way
SDRAM Command Rate	2T	1T	2T (1T bei KT400)
Queue Depth	2	4	4
Burst Length	4	8	8
Active to Command	3T	2T	2T
Continuous DRAM Request	Disabled	Enabled	Enabled
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Master Read Caching	Disabled	Enabled	Disabled

### Chipsatz: Sis 748/746/745/735

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	4x	4x
CAS Latency	2.5T	2T	2T
RAS to CAS Delay TRCD	3T	2T	2T
RAS Precharge TRP	3T	2T	2T
DRAM Background Cycles	Normal	1T	1T
LD-Off DRAM RD/WR	2T	1T	1T
RAS Pulse Width	5T	5T	5T

In das BIOS gelangen Sie, wenn Sie direkt nach dem PC-Start die Taste „Entf“ drücken.



AUFFÄLLIG Nicht optimierte AMD-Rechner stocken beim 3D-Rollenspielen. Ein Sieg und wieder ein neues Moment. Ein optimiertes Nforce2-System hat dieses Problem nicht.

**TESTSIEGER** In unserer Mainboard-Marktübersicht für AMD-Prozessoren hat das ASUS A7N8X Deluxe V2.0 den ersten Platz belegt. Den Test finden Sie ab Seite 154.



RAM-Bausteinen (Marke: Corsair) sogar mit den RAM-Timings 5-2-2-2 (obige Reihenfolge der Optionen).

#### AGP12X – das ist kein Traum

Bei einigen Nforce2- und i845-Boards kann man den AGP-Port separat und unabhängig vom Frontside-Bus takten. Statt mit 66 MHz lässt sich die Grafikkarten-Schnittstelle sogar bis auf 100 MHz stellen. Eine AGP8X-Grafikkarte würde in diesem Fall theoretisch sogar als AGP12X-Karte arbeiten – wenn sie bei der hohen Taktfrequenz funktioniert. Wenn Sie den AGP-Bus nicht übertakten, stellen Sie die Option auf „Auto“ oder „67 MHz“. Bei „66 MHz“ schalten einige Mainboards den AGP-Takt auf 82 MHz. Die Funktion „AGP Aperture“ sollten Sie für aktuelle Grafikkarten auf „128M“ oder höher setzen. Bei einer Kombination aus ATI-Radeon-Grafikkarte und Nforce2-Mainboard hilft die Einstellung „32M“, wenn Sie Stabilitäts- oder Darstellungsprobleme (stotternde, ruckelnde Darstellung) bei Spielen haben.

„Fast Writes“ sollten Sie unabhängig von der Grafikkarte deaktiviert lassen, da diese immer wieder für Stabilitätsprobleme verantwortlich sind und keine spürbaren Leistungsvorteile bringen.

#### So überwinden Sie Treiberhürden

Neben einem optimierten BIOS ist es gerade bei AMD-Rechnern wichtig, dass sämtliche (Chipsatz-)Treiber aktuell sind. Auch das BIOS sollten Sie pflegen, eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung zum BIOS-Update finden Sie übrigens auf Seite 129. Aufgepasst: Wer ein älteres Mainboard auf Basis des AMD-760-Chipsatzes besitzt, muss sowohl AMD- als auch VIA-Treiber installieren – bei allen Mainboards wurde nämlich ein Teil (die 761-Northbridge) des 760-Chipsatzes mit der preiswerten VIA-VT82C686B-Southbridge kombiniert. Korrekterweise sollte also der AMD-AGP-Treiber und das aktuelle VIA-Hyperion-Paket mit Ausnahme des VIA-AGP-Treibers eingerichtet werden. **BERND HOLTMMANN**

## Die wichtigsten Mainboard-Probleme und ihre Lösungen

Anhand dieser Tabelle umgehen Sie die schlimmsten Probleme, die bei der Installation eines AMD-PCs auftreten können.

Problem	Symptome	Betroffene Rechner	Lösung	Eingestuft als	Webcode <sup>*1</sup>
ALLE CHIPSÄTZE DirectX-Fehler	Spiele stürzen plötzlich ab (Rückfall auf den Desktop)	Alle AMD-Rechner mit Windows XP und DirectX 8.1	Microsoft-Patch, DirectX9-Update	Kritisch	224H
Large-Page-Bug	Spiele stürzen ab oder hängen ein	Alle AMD-Rechner mit Windows 2000	AMD-Patch (WEBCODE 22AJ)	Sehr kritisch	22AK
NFORCE2 IDE-Treiberfehler	Probleme beim Brennen von CDs	Alle Nforce2-Boards	Standard-IDE-Treiber installieren	Kritisch	22AT
Serial-ATA-RAID-Problem	Probleme mit Serial-ATA-RAID (Korruption)	PCs mit Abit-NF7-S-Board	Treiber-Updates	Kritisch	22AR, 22AS
BIOS-Startfehler	Rechner startet nicht, wenn BIOS-Einstellungen geändert wurden	Alle Nforce2-Boards	BIOS-Update (manchmal CMOS-Reset)	Unkritisch	224W
USB-Bug	USB-1.1-Geräte funktionieren nicht	USB-Geräte, vor allem MP3-Player und USB-Festplatten	Firmware-Updates, USB-2.0-Hub verwenden	Kritisch	-
Sound-Bug	Verzerrter, manchmal knacksender Sound	Alle Nforce2-Boards	Treiber des Codec-Herstellers installieren	Unkritisch	224B
Aperture-Size-Bug	Rechner läuft zu langsam	PC mit Nvidia-Grafikkarte und VIA-Chipsatz	AGP Apert. Size auf >= 128 MByte stellen <sup>*2</sup>	Unkritisch	22AM
NFORCE Super-Stabilitäts-Mode	Rechner läuft zu langsam	Alle mit minderwertigen Speichermodulen	Bessere Speichermodule einsetzen (Mit dem Vermerk "single sided")	Unkritisch	22AL
KT333/KT400 VIA-Burst-Bug	Schlechte PCI-Performance	VIA-Boards mit 8233A-Southbridge oder älter	BIOS-Updates, RPP-Patch	Unkritisch	229E, 229F
KT266/A Infinite-Loop-Error	Bluescreen („Stuck in Device Driver“)	Ältere VIA-Chipsätze mit Windows XP	Aktuellen Detonator + Patch installieren	Kritisch	22AN, 22AP
KT133A Northbridge-Bug	Rechner hängt sich beim Neustart auf	Einige KT133A-Revisionen (1EA0, 1EA4) in Verbindung mit FSB133-Prozessoren	Board umtauschen, I/O-Spannung leicht erhöhen	Unkritisch	229G
Infinite-Loop-Error	Bluescreen („Stuck in Device Driver“)	Ältere VIA-Chipsätze mit Windows XP	Aktuellen Detonator + Patch installieren	Kritisch	22AN, 22AP
VIA-Southbridge-Bug	Datenkorruption	VIA-Chipsätze mit VT82C686B-Southbridge	BIOS-Update oder Wpcrcd-Hack	Sehr kritisch	22AU
AMD 761 VIA-Southbridge-Bug	Datenkorruption	Chipsätze mit VT82C686B-Southbridge	BIOS-Update oder Wpcrcd-Hack	Sehr kritisch	22AU

<sup>\*1</sup> und/oder „Video BIOS Shadow“ auf „Disabled“

<sup>\*2</sup> Webcodes sind Kurzlinks, die Sie auf [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) eingeben können. Von dort werden Sie zu der Themen-Webseite weitergeleitet.





# frozen-silicon.de

phone: **0800-0-FROZEN freecall**

**0800-0-376936** Mo-Fr 9.00 bis 18.00 Uhr

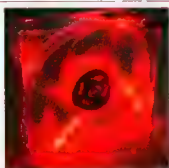
**Jetzt online**

**bestellen:**



**Frozen Silicon - High Performance:** mit 4 Jahren Markterfahrung zählen wir in der noch jungen Branche für Tuning, Design, Overclocking und Gamerzubehör zu den etablierten Unternehmen. Zehntausende Kunden sind von Produkten, Qualität und Service überzeugt und namhafte Hersteller geben uns als autorisiertem Distributor das Vertrauen in den Vertrieb Ihrer Produkte in Deutschland. Sie finden bei uns stets aktuelle Produkte und neue Technologien. Unsere Artikel werden für Sie ständig von Hardwareseits und Computer-Magazinen getestet und geprüft. **Sie haben auf alle Artikel natürlich 24 Monate Garantie und 14 Tage Rückgaberecht.** Bestellen auch Sie über unseren sicheren Online-Shop oder rufen Sie uns kostenfrei an. **Wir freuen uns auf Sie!**

## That's Case Modding!



**Light Fever  
Crystal Magic Strobe**

Crystal Magic Strobe Lüfter holen das "Disco Feeling" in Ihr Gehäuse. Über einen Regler lässt sich der Flash-Effekt so einstellen, dass die vier LEDs am Lüfter einfach nur blinken oder so schnell nacheinander aufblitzen, dass das Licht praktisch über den Lüfter zu fließen scheint. Bei all den optischen Gimmicks hat der Strobe Fan auch noch eine ordentliche Leistung ohnelaut zu sein!

**Magic Strobe Fan:** EUR 12,90  
*(in rot, blau oder grün)*



**LED Light Sticks  
Antec Illuminate**

Die Antec USB-LightSticks werden einfach über einen Inverter an den USB-Port angeschlossen und sind so in kürzester Zeit betriebsbereit. Mit Hilfe des mitgelieferten Controllers können Sie die LED-Sticks sogar im Takt der Musik aufleuchten lassen. Mit den Leuchtsticks können Sie nicht nur dem Gehäuse farbige Akzente verpassen: auch die Umgebung kann endlich mitbeleuchtet werden.

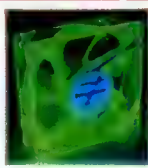
**Antec LED Sticks:** EUR 18,90  
*(mini oder full size, in 4 Farben)*



**Rundum erleuchtet.  
Neon Strings**

So einfach geht das: nehmen Sie einen oder mehrere dieser neuen, bis 2,5 Meter langen "Neon Strings" - das sind hochflexible, leuchtende Kabel - verlegen Sie sie ordentlich oder kreuz und quer im, am und das PC-Gehäuse oder Tastatur oder wo immer Sie wollen, schließen Sie den Stecker am Netzteil an, schalten Sie ein und erfreuen Sie sich am komplett neuen Aussehen Ihres soeben selbst designten PC.

**Neon Strings:** ab EUR 19,90  
*(in Aqua, Blue, Green, Hot Red und Yellow)*



**Lichtempfindlich.  
UV Sensitive Fans**

Lüfter können schwarz sein und Krach machen. Müssen sie aber nicht. Diese hier sind grün, orange oder blau und zeigen Ihre beste Farbe erst bei der Einstrahlung von UV-Licht. Dazu Lüften sie auch noch gut und sogar schön leise. Vor allem im Zusammenhang mit den Laser LEDs UV oder entsprechenden Kaltkathodenlampen empfehlen wir diese Lüfter an sichtbaren Stellen als I-Tüpfelchen der Beleuchtung.

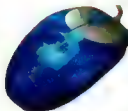
**UV Sensitive Fan:** EUR 6,90  
*(in Blau, Grün und Orange)*



**Antec LAN BOY, Aluminium All Inclusive**

Ihr Idealer Begleiter auf LAN-Parties: Kompakt, edel, und mobil! Der Antec LAN-Boy steht nicht nur stylisch aus, er hat auch bereits ein Seiten-Window. Das Gehäuse besteht komplett aus edlem Aluminium. Was ihn aber zum mobilen LAN Gehäuse macht, sind die beiliegenden Tragegurte! Und ein SmartBlue Netzteil mit 350 Watt ist auch schon drin ...

**Antec LAN BOY mit Tragegurt:** nur EUR 119,00



**Die Maus ist blau! Mini Optical Blue.**

Wieder ein Beispiel für Dinge die beleuchtet werden können: Die Mini Optical Blue ist eine optische Maus, die mit blauer LED und blau-transparentem Gehäuse optisch verfeinert wurde. Eine super genaue Abtastur, die präzise Steuerung und Gleiteigenschaften sind dafür verantwortlich, dass sie trotz des günstigen Preises nicht einfach nur billig ist.

**Mouse Mini Optical Blue:** EUR 12,50

**Mehr Produkte und aktuelle Preise finden Sie in unserem Online-Shop unter [www.frozen-silicon.de](http://www.frozen-silicon.de).**

**Händleranfragen willkommen!**

Dies ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Produktsortiment, unter [www.frozen-silicon.de](http://www.frozen-silicon.de) finden Sie noch mehr Produkte und Ideen zu den Themen Design, Über takten, Tuning und Hardwareoptimierung. Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer. Zahlung per American Express, Eurocard, Mastercard, VISA, Nachnahme oder Vorkasse möglich. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Wir liefern nach ganz Europa, bitte erfragen Sie die aktuellen Versandtarife. Dieses Angebot ist freibleibend und unverbindlich vorbehaltlich Druckfehlern und Irrtümern. Aufgrund der frühzeitigen Drucklegung sind die aktuellen Tagespreise im Onlineshop maßgeblich. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die Sie unter [www.frozen-silicon.de](http://www.frozen-silicon.de) einsehen können, alternativ senden wir Ihnen diese auch gern zu.

# Grafikkarten

**Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind**

**K**nauserige Spieler greifen nicht unbedingt mehr zu günstigen DirectX-7-Grafikbeschleunigern. Schneller und besonders günstig ist zurzeit zum Beispiel die Radeon 9100 (ab 80 Euro), aber auch alte Platinen mit Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro oder die GeForce3- und GeForce4-Ti-Familie gehen mittlerweile für niedrige Preise über die Ladentheke. Nur damit kommen Sie bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie

The Elder Scrolls 3: Morrowind, Neverwinter Nights oder dem Unterwasserspektakel Aquanox 2 voll auf Ihre Kosten.

Finger weg von der Matrox Parhelia-512! Wer schon jetzt mit der Anschaffung von Doom 3 und Half-Life 2 liebäugelt, der wartet besser bis zum Erscheinungsdatum (vermutlich Ende 2003) und investiert dann bis zu 500 Euro in eine aktuelle Grafikkarte. Wen der extrem hohe Preis nicht stört, der kann sich

im kommenden Monat eine der neuen GeForce-FX-Grafikkarten (5900, 5900 Ultra) zulegen. Damit Sie sich im großen Hardware-Dschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten Grafikkarten und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.



## WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor MHz	Althwin/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Althwin/Pentium III 800-1.100 MHz	Duron/Celeron 800-1.300 MHz	Althwin/Pentium III 1.100-1.400 MHz	Althwin XP 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400 und schneller	Topmodell	Preis
<b>Bis 100 Euro</b>									
GeForce2 MX	✓	✓						Gainward GeForce2 MX	Ca. € 50,-
GeForce2 MX-400	✓	✓						Leadtek GeForce2 MX-400	Ca. € 60,-
Agp II	✓	✓						Videologic VividIXS	Ca. € 65,-
GeForce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative GeForce2 Ti	Ca. € 85,-
GeForce2 MX-420	✓	✓						MSI GF4 MX420-Ti	Ca. € 75,-
GeForce2 MX-440	✓	✓						Asus AGP-V7100/Ti Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500/9100	✓	✓	✓	✓				ATI Radeon 7500	Ca. € 80,-
<b>Über 100 Euro</b>									
GeForce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
GeForce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aspen GeForce3 Ti200	Ca. € 150,-
GeForce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200Ti Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
GeForce4 MX-460			✓	✓	✓			Asus V8170Pro	Ca. € 130,-
GeForce4 Ti-4200			✓	✓	✓			MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 150,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			ATI Radeon 8500	Ca. € 170,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			ATI Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			ATI Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
<b>Über 200 Euro</b>									
GeForce4 Ti-4400								MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 220,-
GeForce4 Ti-4600								Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
GeForce FX 5800 Ultra								Terratec Mystify 5800 Ultra	Ca. € 630,-
Parhelia-512								Abaton GeForce4 Ti4600-Ti	Ca. € 230,-
Radeon 9500 Pro								Elsa Gladiators 9500 Pro	Ca. € 300,-
Radeon 9700								Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 350,-
Radeon 9700 Pro								Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
GA14200-TD8X	MSI	GeForce4 Ti-4200-64	Ca. € 195,-	128 MB GDDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
C41-T4200-Turbo	Albatron	GeForce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MB GDDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3D Prophet Rad. 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
GeForce4 Ti-4200	Profit	GeForce4 Ti-4200	Ca. € 180,-	128 MB GDDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,8
Mays II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,8
Gladiac 9500	Neue Elca GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,8
SP720072 Pure	Sapphire	GeForce4 Ti-4200	Ca. € 150,-	64 MB GDDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Atlantis Radeon 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MB GDDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
GMX-480-TT	MSI	GeForce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MB GDDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,8

Neuauflage in diesem Monat

## DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Torquado GeForce FX 5800	InnoVision	GeForce FX 5800	Ca. € 409,-	128 MB GDDR-SDRAM	400/800 MHz (DDR-II)	1,5
AK300 Ultra TD MYVVO	Leadtek	GeForce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MB GDDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,5
Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MB GDDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Mysall 5800 Ultra	Terratec	GeForce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MB GDDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,5
V8460 Ultra Deluxe	Asus	GeForce4 Ti-4600	Ca. € 380,-	128 MB GDDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,8
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500	Ca. € 289,-	128 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Gladiac 9700 Pro IE	Neue Elca GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB GDDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 360,-	128 MB GDDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Mays II GV-9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 490,-	128 MB GDDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MB GDDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6



# Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



## MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz. Freq.	Wertung
LS020UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Microscan A715	Adi	17" LCD	€ 499,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	1,8
PlexScan T503	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,5
Brilliance 108P	Philips	17"	€ 300,-	D-Sub	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,8
Scaleo C1M5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 900,-	D-Sub	30-60 kHz	1,8
HMP30D1	Iyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	GTN	19" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

## LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung/RMS	Anschluss	Wertung
Z-880	Logitech	€ 399,-	5,1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2,0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4,1	400 Watt	Analog	1,4
Z-890	Logitech	€ 259,-	4,1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6,1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sinoco Cosmo	Videologic	€ 399,-	4,1	350 Watt	Analog/digital	1,5
Digitaltheater DTS	Videologic	€ 590,-	5,1	200 Watt	Analog/digital	1,5
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5,1	450 Watt	Analog	1,6

## GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Winfast Cordless Rumblepad	Logitech	€ 85,-	13	USB	1,7
Phantom Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 120,-	12	USB	1,7
PSX200 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
PSR90 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	XanXart	€ 30,-	12	USB	2,3

## LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

## JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 24,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 95,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	Gameport	1,8
Holtek Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,8
Top Gun Altitude FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

## MAÜSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Nisint Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

## TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Bouh	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Elumix Lauch-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
1800-3300	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8

## SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX A3D 1.0	1,7
Sound Theatre XP	Goldenear	€ 124,-	EAX A3D 1.0	1,8
DXL Elite LT	Terratec	€ 250,-	EAX A3D 1.0	1,8

## DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie unsere alten Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

## Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteill, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

## DER PREISTIPP-PC

€ 1.069,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barrow)	€ 183,-	<a href="http://www.e-bug.de">www.e-bug.de</a>	06189-300804
Motherboard	AMD Athlon NB-Ausp. Stead B...	€ 86,-	<a href="http://www.hotelbioden.de">www.hotelbioden.de</a>	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2-L	€ 99,-	<a href="http://www.altimate.de">www.altimate.de</a>	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x256 MByte DDR PC333 CL2.5 Infineon	€ 70,-	<a href="http://www.sngard.de">www.sngard.de</a>	02234-9661333
Grafikkarte	Emvis Radeon 9500 Pro	€ 217,-	<a href="http://www.mb-it.de">www.mb-it.de</a>	05932-50408
Soundkarte	Hercules Fortissimo II	€ 67,-	<a href="http://www.kortec.de">www.kortec.de</a>	089-3878566
Festplatte	Seagate Barracuda KXV. 80 GByte	€ 109,-	<a href="http://www.altimate.de">www.altimate.de</a>	01805-905040
Gehäuse	Chieftec CS-001 (ohne Netzteill)	€ 84,-	<a href="http://www.firten.de">www.firten.de</a>	040-7368660

## DER EINSTIEGER-PC

€ 733,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2200+ (Barrow)	€ 88,-	<a href="http://www.kleinsteltronik.de">www.kleinsteltronik.de</a>	07159-943111
Motherboard	Rain ITX-D57B (i7CU30)	€ 103,-	<a href="http://www.pocoding.de">www.pocoding.de</a>	04382-91610
Mainboard	Elitegroup K7VIA3 VS (K1333)	€ 65,-	<a href="http://www.sngard.de">www.sngard.de</a>	02234-9661333
Arbeitsspeicher	2x256 MByte DDR PC333 CL2.5 Infineon	€ 65,-	<a href="http://www.fur-haus.de">www.fur-haus.de</a>	02189-300804
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9100	€ 38,-	<a href="http://www.fur-haus.de">www.fur-haus.de</a>	02189-300804
Soundkarte	Hercules Fortissimo II	€ 67,-	<a href="http://www.altimate.de">www.altimate.de</a>	01805-905040
Festplatte	Seagate Barracuda KXV. 60 GByte	€ 87,-	<a href="http://www.altimate.de">www.altimate.de</a>	01805-905040
Gehäuse	Minichieftec Phoenix 089 (350 Watt Netzteill)	€ 79,-	<a href="http://www.zolltech.de">www.zolltech.de</a>	0421-9131370

## DER HIGH-END-PC

€ 2.738,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3.0 GHz (FSB 200 MHz)	€ 399,-	<a href="http://www.altimate.de">www.altimate.de</a>	01805-905040
Motherboard	Maximizing Power 6	€ 285,-	<a href="http://www.e-bug.de">www.e-bug.de</a>	0544-35702
Mainboard	Aus P4C800 Deluxe (Celeron)	€ 279,-	<a href="http://www.altimate.de">www.altimate.de</a>	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x256 MByte DDR PC400 Corsair	€ 128,-	<a href="http://www.altimate.de">www.altimate.de</a>	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 30 Prohibit 9800 Pro	€ 495,-	<a href="http://www.e-bug.de">www.e-bug.de</a>	05189-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 109,-	<a href="http://www.sngard.de">www.sngard.de</a>	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GByte	€ 370,-	<a href="http://www.altimate.de">www.altimate.de</a>	01805-905040
Gehäuse	Chieftec P01-Slack Pro (350 Watt Netzteill)	€ 238,-	<a href="http://www.zolltech.de">www.zolltech.de</a>	0421-9131370





## TOP-DEMO | VIETCONG

DVD ab 16  
& CD

**N**ach der Mehrspielerdemo können Sie nun auch den Solo-Modus von **Vietcong** ausprobieren. Nachdem Ihr Hubschrauber über dem Dschungel abgeschossen wurde, müssen Sie sich zu den eigenen Linien durchschlagen – mitten durch feindliches Gebiet. Tipp: Folgen Sie Ihrem Späher (Pointman), indem Sie ihn per „Enter“-Taste auffordern, den Weg auszukundschaften.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[W]	Nach vorne
[D]	Nach hinten
[A]	Nach links
[S]	Nach rechts
[C]	Schleichen
[V]	Ducken
[K]	Kriechen
[U]	Springen
[B]	Benutzen, ansprechen
[Mausrad]	Waffenwahl

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200, 512 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct 3D  
HD: 118 MB

## TOP-DEMO | UNREAL 2

DVD ab 16  
& CD

**S**chlüpfen Sie in den Kampfpanzug von John Dalton und bestaunen Sie einen kompletten Level lang die prächtige Grafik von **Unreal 2**. Das heißt: Falls Sie dazu Zeit finden, denn natürlich will Ihnen in dem Science-Fiction-Shooter die halbe Fauna des Alien-Planetens ans Leder. So lange Sie den Anweisungen des Technikers folgen, der sich regelmäßig per Funk bei Ihnen meldet, und Sie gut zielen, sollten Sie aber mit heiler Haut davonkommen – und die wunderschönen Landschaften begutachten können.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[W]	Nach vorne
[D]	Nach hinten
[A]	Nach links
[S]	Nach rechts
[V]	Ducken
[U]	Springen
[B]	Benutzen
[Mausrad]	Waffenwahl

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 700, 256 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.400, 512 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct 3D  
HD: 275 MB

18-  
edition

## PC GAMES AB-18-EDITION: DIE DEMOS

## VOLLVERSION | RTCW ENEMY TERRITORY

**D**ie Multiplayer-Vollversion zum **Return to Castle Wolfenstein**-Add-on **Enemy Territory** schicken Sie als Soldat der Alliierten oder Achsenmächte durch eine Mini-Kampagne mit Stationen. Ausserdem der Amerikaner müssen Sie ein gegnerisches Treibstofflager zerstören. Die Deutschen sollen genau das verhindern. Sie können in unterschiedliche Rollen wie Pioneer, Sensibler oder Kommandant schlüpfen und Ihre Waffen frei wählen. Hinweis: Um an Internet-Matches teilnehmen zu können, muss Punkbuster aktiviert werden (im Serverbrowser).

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[W]	Nach vorne
[D]	Nach hinten
[A]	Nach links
[S]	Nach rechts
[C]	Ducken, Kriechen
[U]	Springen
[B]	Benutzen
[Mausrad]	Waffenwahl

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200, 512 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct 3D  
HD: 105 MB, 500 MB Auslagerungsspeicher



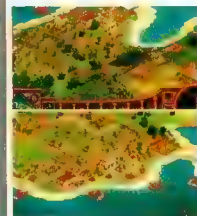
## NEUE DEMO | TROPICO 2

DVD  
ab 18

**D**ie finale Demo zum Aufbau-Strategiespiel **Als Präzisionsingenieur** haben Sie die Aufgabe, Ihrer Truppe zu Reichtum und Glück zu verhelfen. Während die Seeräuber auf große Fahrt gehen, schützen Gefangene auf den Feldern und in den Büschen.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 733, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.000, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct 3D  
HD: 200 MB



## TOP-DEMO | WILL ROCK

DVD ab 18

**I**n der neuen Demoversion dürfen Sie Revolverheld **Will Rock** durch einen bisher unbekannten Level steuern. Dabei fallen die Monster wie ein biblischer Heuschreckenschwarm über Sie her. Zum Glück gibt es Pistolen, Schrotflinten, Raketenwerfer, Armbrüste und jede Menge Munition.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
[W]	Nach vorne laufen
[D]	Nach links ausweichen
[A]	Nach hinten ausweichen
[S]	Nach rechts ausweichen
[F]	Schießen
[U]	Alternative Waffenfunktion

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200, 128 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct 3D  
HD: 197 MB



## TOP-10-DEMOS

## PLATZ

- 1 No Man's Land
- 2 Unreal 2 (nur ab 18)
- 3 Star Trek Elite Force 2 (nur ab 16)
- 4 Breed
- 5 Vietcong Singleplayer (nur ab 18)
- 6 Enclave
- 7 Indycar Series
- 8 Will Rock NEU (nur ab 18)
- 9 Ghost Master (nur ab 16)
- 10 RTCW Enemy Territory

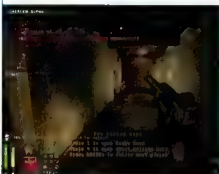
\*Erhältlich im Abo (siehe Seite 68) oder im Ausland

## RTCW ENEMY TERRITORY

**D**er Multiplayer-Meistert zum Return to Castle Wolfenstein Add-on Enemy Territory schickt Sie als Soldat der Alliierten oder Achsenmächte durch eine Mini-Kampagne mit Stationen. Außen der Amerikaner müssen Sie ein gegnerisches Treibstofflager zerstören, die Deutschen sollen genau das verhindern. Sie können in unterschiedliche Rollen wie Pionier, Senjator oder Kommandant schlüpfen und Ihre Waffen frei wählen. Hinweis: Um an Internet-Matches teilnehmen zu können, muss Punkbuster aktiviert werden (im Serverbrowser).

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200, 512 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 106 MB, 500 MB Auslagerungspool



## STRATEGIC COMMAND

**S**trategic Command gibt Ihnen den Überblick über die Streitkräfte der Alliierten oder Achsenmächte im Zweiten Weltkrieg. Das Demo-Szenario, Fall Gelb, bildet die Invasion Frankreichs nach. Die Steuerung könnte kaum einfacher sein: Ein Klick auf eine Einheit und der Bewegungsgradus wird angezeigt. Feuern können Sie auf alle benachbarten Truppen. Falls Sie auf Achsen-Seite spielen und nach dem Fall Frankreichs und Englands noch Arbeit suchen: Ein Klick auf „Gefechtskarte“ und schon können Sie jedem beliebigen Land den Krieg erklären.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 200, 32 MB RAM  
Empfohlen: CPU 300, 64 MB RAM  
3D-Unterstützung: keine  
HD: 56 MB

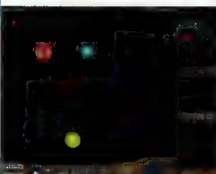


## GALACTIC CIVILIZATIONS

**G**alactic Civilizations ist genau das, wovon es sich ankert: Zivilisation im Weltall. Das Demo gibt Ihnen zwölf Spielfahre – oder 144 Züge – Zeit, Ihr Volk zu Ruhm und Reichtum zu führen. Dazu erforschen Sie mit Ihren Sternenschiffen das Universum, suchen nach neuen Technologien, beiseite mit Kolonieschiffen neue Welten und errichten dort neue Produktionsstätten. Studieren Sie am besten das mitgelieferte Handbuch, um einen tieferen Einblick in die komplexen Zusammenhänge zu erlangen.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 256 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.000, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: keine  
HD: 115 MB



## TOP-DEMO | THE HULK

**A**m 3. Juli feiert Bruce Banner sein Comeback. Dann verwandelt sich der verunglückte Wissenschaftler auf der Kinoleinwand in den giftgrünen Hulk und haut kräftig auf den Putz. Genau das dürfen Sie mithilfe dieser Demo einen Level lang ausprobieren. An einer Tankstelle schlagen Sie sich mit Soldaten und Panzern herum, werfen mit Autos um sich und zerbröseln alles, was nicht niest- und nagelfest ist.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
⬅	Nach vorne
➡	Nach hinten
⬅	Nach links
➡	Nach rechts
(Num)	Ziel auswählen
(Num)	Schlagen
(Num)	Aktion, greifen
(Num)	Radioaktive Strahlung

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 700, 128 MB RAM  
Empfohlen: CPU 1.200, 512 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 160 MB



## PC-GAMES-CD-ROM

## DEMOS

Breac CD  
Chaser CD  
Galactic Civilizations CD  
Ghost Master CD  
Halo niger (nur Abo-CD)  
Indiana Jones (nur Abo-CD)  
No Man's Land (nur Abo-CD)  
Pure Profit (nur Abo-CD)  
RTWC Enemy Territory CD  
Star Trek: Elite Force 2 CD  
Strategic Command (nur Abo-CD)  
The Hulk CD  
Unreal 2 CD  
Vietcong: Singleplayer CD  
Vietnam: Line of Sight (nur Abo-CD)

Chrome  
Prince of Persia  
Tomb Raider  
Uru

## VORSCHAU

The Great Escape (nur Abo-CD)

Der zierliche Ring (nur Abo-CD)

## TEST KOMPAKT

Ende

Eve Online

Ghost Master

Haven & Hoi

PlanetSide

The Hulk

FreeLancer v1.1

Max Payne 2: The Fall of Don Vito

Rise of Nations v1.0

Tropico 2 v1.2 mit Szenario

## WINDOWS-UNTERSTÜTZUNG

Ab Catalyst 3.4 (7.88)

Nvidia Detonator (TW2 - Geforce FX)

44.03

## WINDOWS-UNTERSTÜTZUNG

Ab Catalyst 3.4 (7.88)

Nvidia Detonator (TW2 - Geforce FX)

44.03

## TOOLS &amp; SPECIALS

Acrobat (Demo-CD)

Direct9.0a Win32 (Demo-CD)

Winzip (Demo-CD)

## HARBINGER

**H**arbinger ist ein Action-Rollenspiel, das sich ganz ähnlich wie Diablo 2 spielt. Anstelle von Monstern bekämpfen Sie allerlei Roboter und sammeln Gegenstände auf, die Sie nach der Zerstörung der Gegner oder durch Öffnen von Kisten finden. Mithilfe von Boostern lassen sich die Charaktereigenschaften steigern, beim Händler können Sie zudem bessere Waffen und Rüstungen kaufen.

## SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
⬅	Bewegen, schießen, aktivieren
➡	Sekundärangriff
⬅	Kampfmännchen
➡	Alle herumliegenden Gegenstände anzeigen

## SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 700, 256 MB RAM  
Empfohlen: CPU 800, 256 MB RAM  
3D-Unterstützung: Direct3D  
HD: 143 MB

## VIDEOS

## AKTUELL

PC-Games-News

Beyond Good & Evil

Breac

## PATCHES &amp; TREIBER

Battlefield 1942 - incremental\_1.31-1.4

Callin McRae Rally 3 Demo Patch 1



# KINO-SUN-SCHEIN

## Ausschneiden. Sparen. Ganz oft.



Eintritt nur  
**5,50**  
Euro pro  
Film!

Der Kinosommer in der UCI KINOWELT!

ICU@UCI!

\*bei Vorlage des Kino-Sun-Scheins bis zum 29.07.2003. Gültig in allen deutschen UCI KINOWELT für 1 Person – nicht übertragbar. In allen UCI KINOWELT Le-Prem und Freizeitanlagen, Dursberg und Neuss. Eintritt nur 4 €, zzgl. Zuschlag bei Überlange und im Lagerbereich.



[www.UCI-KINOWELT.de](http://www.UCI-KINOWELT.de)

(Vor- und Nachname)

\*bei Vorlage des Kino-Sun-Scheins bis zum 29.07.2003. Gültig in allen deutschen UCI KINOWELT für 1 Person – nicht übertragbar. In allen UCI KINOWELT Le-Prem und Freizeitanlagen, Dursberg und Neuss. Eintritt nur 4 €, zzgl. Zuschlag bei Überlange und im Lagerbereich.



## KINO-SUN-SCHEIN

Nur **5,50 €**  
pro Film!



UCI-KINOWELT

Bitte diesen Abschnitt  
bei Ihrem ersten  
Besuch in der UCI  
KINOWELT abtrennen  
lassen.

PC-Scannen 07/0  
Kino Nr. 65



R. Ross

# ROSSIS RUMPELKAMMER

## RAINERS EINSICHTEN RAINER ROSSHIRT



Wie bereits angedroht, gibt es in dieser Ausgabe die Fortsetzung der Erklärung, was denn nun die Seriennummern bei Software wirklich bedeuten.

Wie bereits im letzten Monat geschrieben wurde, ist im Normalfall - falls es so etwas Ähnliches bei Software geben sollte - mit Versionsnummer 5.0 quasi das Ende der Nahrungskette erreicht. Es kann aber immer wieder vorkommen, dass ein Hersteller der Meinung wäre, noch nicht alle Geldquellen angezapft zu haben, was ja bekanntlich der GAU ist. In diesem Fall sucht man verzweifelt nach neuen Gründen, um noch einigen potenziellen Kunden das Geld aus der... ah... um noch einige Kunden vom Kauf dieser ausgereiften Software zu überzeugen. Aus diesem Grunde lässt man gerne der Version 5.0 die Version 6.0 folgen, wobei es offensichtlich ein Naturgesetz zu geben scheint, das ganz klar gegen eine Version 5.1 spricht. Wer mir erklären kann, warum auf 5.0 immer so sicher 6.0 erscheint wie der Mond nach der Sonne, wird gebeten, sich nicht zurückzuhalten. Was bedeutet aber 6.0? Sie haben einige Dinge repariert, die in der 5er kaputt waren, aber von niemandem bemerkt wurden. Es waren nicht allzu viele und es war sehr lange her, dass sich die Programmierer das Ding angesehen haben. Drum nennt man es auch ein größeres Update. Zudem wurden einige Features kosmetischer Art eingebaut, um die größere Updatenummer rechtfertigen zu können. Version 6.1 erscheint dann aber nur noch, wenn ein Programmierer einige nette Demos einbaut, weil er sich in seiner dunklen Ecke langweilt.

### E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE  
Anschrift: Rossis Rumpelkammer  
Computec Media AG/PC Games  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth

## Alten-WG

Servus Rossi!

Ich hab da eine Frage, die mir schon lange auf der Zunge liegt. Die PC-Games-Redaktion ist ja im Moment noch recht jung! Aber was macht ihr, wenn ihr mal 65 seid? Ihr werdet ja schließlich nicht mit 65 noch Sachen wie Doom 8 oder Unreal 6 spielen! Wie soll das dann mal aussehen? Alten-WG mit allen Redakteuren? Wie sehen deine Vorstellungen der Zukunft aus?

GRUSSE, MARTIN G.

Pauschale Vorstellungen haben wir davon nicht. Und so sehr ich meine Kollegen schätze, mag ich mir einfach nicht vorstellen, mit denen meine Tage bis zu meinem Ableben zu verbringen. LAN-Partys mit Asthma-Spray statt Zigaretten und Pfefferminztee statt Cola/Bier? Ich habe keinen Schimmer. Die einzige Planung, die ich bezüglich meines Ruhestandes habe, hat etwas mit Strand, faul rumhängen, knappen Bikinis und vereinzelt Kabelbränden im Herzschriftmacher wegen knapper Bikinis zu tun. Aber das liegt noch in weiter Ferne, da sich unsere Regierung ja der erschreckenden Leere beim Eintritt des Ruhestandes bewusst ist und bestimmt dafür sorgt, dass ich meinen Beruf noch bis zum 85. Lebensjahr ausüben darf.

## Fehler des Monats

Hallo Rossi,

Indiana Jones und der Turm von Babel ist aus dem Jahr 1992? Von der Grafik her kommt es fast hin, aber eben nur fast. Meine Vermutung: Das ist wieder mal ein (natürlich mit voller Absicht platzierter) Fehler, der sich da auf Seite 93 des aktuellen Heftes eingeschlichen hat. Wird der zuständige Redakteur jetzt mit Dingen aus den Tiefen seines Schreibtisches beworfen?

GRUSS AUS ÖSTERREICH, JAKOB

Natürlich hast du vollkommen Recht. Statt 1992 hätte es natürlich Jan. 2000 heißen müssen. Eigentlich war ich der Meinung, dass wir dieses Mal den „Fehler des Monats“ vollkommen vergessen haben, aber ein Kollege war so weitsichtig, ihn sorgfältig zu verstecken, um nicht mit alten Traditionen zu brechen. Gemäß deinem Wunsch habe ich ihn mit „Dingen aus den Tiefen meines Schreibtisches“ beworfen und ich kann dir versichern, dass er sich keineswegs über die tote Ratte gefreut hat. Da du aber ja der Gewinner dieses Monats bist, kannst du sie natürlich gerne haben. Wenn du mir deine Anschrift mailst, werde ich sie sorgfältig verpacken und hoffen, dass dein Postbote nicht ohnmächtig beim Austragen wird.

## Gerüchteküche

Hallo Rossi!

Nur eine kleine Frage: Ist Herr Stolzenberg schwul? Denn wenn er „die zärtlich modellierende Hand des Grafikers“ (zwar nur beinahe, aber immerhin!) spürt, glaube ich, dass er doch irgendwas Feminines an sich haben muss. Ein Mann, der über ein Rennspiel berichtet und auf solche Gedanken kommt, ist in meinen Augen nicht fern von der Homosexualität.

MIT FREUNDLICHEM GRUSS RENÉ BÖHME

Werter Herr Böhme,

mit hochgezogenen Augenbrauen musste ich Ihre E-Mail zur Kenntnis nehmen. Immer wieder kursieren aus mir nicht ersichtlichen Gründen Gerüchte über die sexuelle Orientierung unserer Redakteure. Zwar ärgert mich das im Allgemeinen schon (dies sollte eigentlich deren Privatsache sein - wir spekulieren auch nicht darüber, wie Sie Ihre Nächte verbringen), in diesem Fall aber ganz besonders. Unserem Schöngest der Redaktion, Justin, diesbezügliche Neigungen zu unterstellen ist ebenso un- wie blödsinnig. Eine poetische Ader sollte gefördert werden. Zudem bestreitet die Mutter von Herrn Stolzenbergs Kindern (man beachte den Plural!) ganz energisch Ihre Vermutung. Ein Mann, der beim Lesen eines Artikels auf solche Gedanken wie den Ihren kommt, ist in meinen Augen nicht weit fern von einer schlecht kompensierten Phobie.

## Anfrage

Hi Rossi,

auf die Lobeshymnen verzichte ich mal. Meine Frage an dich lautet, ob die PC-Games-Redaktion an Weihnachten oder anderen Feiertagen auch so lustige Betriebslust macht, wo dann zum Schluss alle besoffen herumliegen. Hehe, ganz schön unverschämte, ich weiß.

DEIN GOTTSCHI



## ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

## PC Games-Leser des Monats

Bei hochsommerlichen Temperaturen gibt es nichts Schöneres, als in einem Biergarten die Leistungsfähigkeit der Blase zu testen. Das dachte sich auch unser Leser Jack samt Ableger, Generationssaußen für Fortgeschrittene quasi. Leider habe ich nie erfahren, wer nach diesem Schnapsschuss von wem nach Hause gebracht werden musste.



Ich bin immer wieder überrascht, was euch so alles interessiert. Aber ich bin gerne bereit, deine Neugier zu befriedigen. Natürlich veranstalten auch wir Betriebsfeste, die sich jedoch in entscheidenden Punkten von denen unterscheiden, die du so gewohnt bist. Bei unseren Weihnachtsfeiern erbauen wir uns an schöner Musik und genießen kulinarische Höhepunkte der örtlichen Gastronomie. Selbstverständlich wird dort auch Alkohol getrunken, jedoch verbieten alleine die Preise für wirklich hochwertigen „Chardonnay Du Vallais AOC“, wie du sicherlich selbst weißt, schon allzu ungezügelter Zuspriech, was ja auch dem feinen Geschmack des „Hummers Marsanne“ in keiner Weise zuträglich ist. Nachdem die Vasallen die Tafel leerten, verabschieden wir uns alle freundschaftlich zugetan, wobei es nur in ganz, ganz wenigen Ausnahmefällen zu spontanen Schwangerschaften gekommen sein soll.

## Der Gooding

Hi Rossi,

in einer der letzten PC-Games-Ausgaben las ich, dass du den „Gooding“ verleihest und Angebote finanzieller Art annehmen würdest. Ich wäre bereit, 20 Euro zu bezahlen, für den 11. Juli! Sobald ich deine Antwort erhalten habe, in der die finanziellen Sachen besprochen werden, bin ich bereit, diesen Betrag zuzusenden.

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN: <THE\_CHE>

Da wir hier irgendwo ja alle irgendwie „der Gooding“ sind und auch der ursprüngliche Inhaber des

## Schnapsschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats August?



**HAUS VOM NI-KO-LAUS** Ein Profi wie FIFA-2004-Berater Erich Rutemöller (rechts im Bild) weiß: Ohne die rechte Taktik geht nichts...

Projektleiter Pierre Hinze will FIFA 2004 wieder zur neuen Fußball-Referenz machen – doch das scheint nicht sein einziges dringendes Bedürfnis zu sein, wie Mike Meinhardt aus Wermelskirchen mit seinem Schnapsschuss-Spruch feststellt. Für gute Einfälle gibt's gute Preise: Ein dickes Spielepaket ist unterwegs. Wer jetzt sofort per Handy mitmachen möchte und keine Lust auf Postkarte-Suchen und Briefmarke-Ablecken hat: Auf Seite 8 finden Sie alle Infos zur SMS-Teilnahme.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games  
Stichwort: Schnapsschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth  
E-Mail: schnapsschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 21. Juli 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



**KLEINER MANN GANZ GROSS** US-Sitcom-Star Gary Coleman warb auf der E3 für den ultrabrutalen Shooter Postal 2.



# ROSSIS RUMPELKAMMER

*R. Rossis*

## Leser fragen - PC Games antwortet

### Tony Vier?

Kommt Tony Hawk's Pro Skater 4 nicht doch noch auf dem PC raus? Schließlich ist auf der DVD der PC Games 07/03 die Demo zu diesem Spiel enthalten. Und wenn das Spiel rauskommen sollte, könnt ihr mir dann auch das Erscheinungsdatum sagen?

VIKTOR RÖT

Für die Konsolen-Versionen von Tony Hawk 4 ist Activision zuständig, für die PC-Version hat sich bislang kein Vertrieb gefunden. Wer nicht länger warten möchte und bereit ist, einen Aufpreis zu bezahlen, kann sich das Spiel bei einem gut sortierten Versender oder beim Importhändler seines Vertrauens bestellen.

### Macht mehr MMORPGs?

Zur Kolumne von Thomas Weiß zur Online-Rollenspiel-Flut: Ich, es ist nicht die Zeit, die so viele Spieler von Online-Rollenspielen fernhält (wenn man Enter the Matrix und Unreal 2 an einem Tag durchzockt, dürfte das ja wohl auf lange Sicht gesehen auch für ein Online-Rollenspiel reichen), sondern die monatlichen Kosten! Denn ich unterbreche ein langwieriges Rollenspiel auch mal für ein, zwei Wochen, um zwei andere, neu erschienene, tolle Games kurz durchzuspielen. Und wenn diese sehr gut sind, kann das Rollenspiel schon mal eine Weile ruhen (siehe Diablo 2 - ich spiele's immer noch, und das seit drei Jahren). Das würde sich bei einer monatlichen Rate von 15 Euro auf 540 Euro belaufen. Und das ist den meisten ein Computerspiel nicht wert. Wenn diese monatlichen Kosten nicht wären, würden einige gefloppete Online-Games garantiert noch Gewinn bringen. Deshalb glaube ich auch, dass World of Warcraft und Star Wars Galaxies bestenfalls ein mäßiger Erfolg werden. Wenn da aber die monatlichen Kosten weggelassen würden und stattdessen ein Ladenpreis von 50 bis 60 Euro verlangt werden würde, könnte daraus ein absolut gigantischer Weiterfolg werden.

ALEXANDER FREY

Du hast mit deinem Beitrag „Kommen mehr Online-Rollenspiele, als es Spieler gibt?“ den Nagel mehr als auf den Kopf getroffen. Ich bin begeisterter DaoC-Spieler - Fakt ist, es hat lange gedauert, bis ich zu einem solchen wurde. Denn Online-Rollenspiele sind nicht gerade eine leicht verdienliche Kost, und

wie du schon richtig schilderst: Es frisst Zeit, Zeit, die der ambitionierte Spieler natürlich gern investiert, aber ich bin der Ansicht, dass es dennoch nicht jedermanns Sache ist, für einen Spieleletzt 50 Euro auszugeben und dann auch noch monatliche Raten abzustottern für die Teilnahme am Spiel. Die Regeln laufen nun mal anders bei Online-Rollenspielen, und wer sich umhört in der DaoC-Community - die kann man nun mal nicht wie anderswo mit schicken Grafikeffekten von „ihrem“ Titel weglocken.

ANDREAS MEY

### Games Convention 2003

Ich war begeisterter Besucher der GC 2002 und nun frage ich mich, ob es sich für mich lohnt, die GC 2003 zu besuchen. Ich interessiere mich vor allem für Taktik- beziehungsweise Action-Shooter. Aber da ich erst 14 Jahre alt bin und durch das neue Jugendschutzgesetz die Altersempfehlungen bindend sind, frage ich mich, ob es sich überhaupt lohnt, zur GC zu gehen, wenn die Hälfte der Spiele sowieso nur älterem Publikum gezeigt werden.

CHRISTIAN OHLENDORF

Nach Informationen der Messe Leipzig sowie vieler Publisher wird es so aussehen, dass Spiele mit einer USK-16- oder -18-Freigabe ausschließlich in separaten Bereichen gezeigt werden - entweder in den Obergeschossen der Messestände oder aber in von außen nicht einsehbaren Räumen. In beiden Fällen sorgen Zugangskontrollen dafür, dass nur „Berechtigte“ die einschlägigen Action-Spiele zu sehen bekommen. An den allgemein zugänglichen Stationen dürfen maximal Titel gezeigt und gespielt werden, die maximal eine USK-12-Freigabe erhalten haben oder bekommen werden.

### Wasser marsch?

Ist ein Aquanox 3 in Planung? Auf der Website von Jowood habe ich leider nichts gefunden, das auf einen dritten Teil hingewiesen hätte, sondern nur ein witziges Siegervideo.

STEFAN

Wir haben uns bei Jowood erkundigt: Aquanox 3 kommt definitiv - wenn auch erst 2004. Weitere Details sind noch geheim. Daneben entwickelt Massive die Krass-Engine weiter und

unterstützt die Macher von Spellforce. Das prachtvolle Echtzeit-Strategiespiel erscheint im Herbst und ist der erste Titel jenseits der Unterwasser-Serie, der auf dieser Engine basiert.

### Und - Action!

Ich interessiere mich sehr für Videoschnitt und Design, daher würde ich gerne wissen, mit welchem Programm ihr Spielszenen aufnehmt. Es muss ja ein Programm sein, da nicht jedes Spiel eine Exportfunktion besitzt. Ich habe es öfters mit Fraps (neueste Version) probiert, doch Fraps nimmt immer nur die obere linke Ecke des Geschehens auf (getestet unter anderem mit Freelancer).

PHILIPP STEYER

Um eine bestmögliche Bild- und Tonqualität zu gewährleisten, nehmen wir Spielszenen mit einem Gerät auf, das direkt an den Grafikkarten-Ausgang angestöpselt wird. Die Szenen werden live auf einem handelsüblichen Mini-DV-Band mitgeschritten, digitalisiert und dann an professionellen TV-Stationen weiter bearbeitet. Rein digitale Verfahren haben sich aufgrund der ihren Datenmengen bislang nicht zufriedenstellend erwiesen.

### Kurven kratzen

Ich suche ein Spiel, in dem man mit einem Motorrad Motocross ... (oder mit etwas, was zwei Räder hat) fährt. Welche(s) Spiel(e) würden Sie mir empfehlen? Preis, Alter und Grafik sind egal. Folgendes erwarte ich von dem Spiel: Man muss coole Slides mit der „Handbremse“ machen können, also zum Beispiel wie der Hochstart oder der Slide mit dem Motorrad in Vice City. Es muss nicht übermäßig realistisch sein, kann aber.

FABIAN VOITH

PC-Games-Rennspiel-Experte Harald Wagner: Bei Motorradspielen ist die Auswahl nicht allzu groß: Das abwechslungsreichste Spiel dieser Art heißt Moto Racer 3 und ist eine Mischung aus Motocross, Trial und Straßenrennen (Test in PG 01/02). Sehr unterhaltsam ist auch das mittlerweile sehr alte Motocross Madness 2, eine actionreiche Cross-Simulation (Test in PG 08/00). Top-aktuell: Moto GP 2 von THQ simuliert GP-Rennen auf halbwegs realistische Weise, enthält aber auch Stunts und Geschicklichkeitsübungen (Test in PG 07/03).

Namens noch daran beteiligt werden muss, ist dein Angebot leider so nicht akzeptabel. Bedenke, dass die kümmerlichen 20 Euro ja auf alle Redakteure verteilt werden müssen, du dir mit „dem Gooding“ einen ebenso wohlklingenden wie überaus seltenen Namen einhandelst und die Lebenshaltungskosten so hoch wie nie sind! Wir wollten den Namen verwenden - nicht verschleiern, der Geizkragen.

## Preisfrage

Serns Rossi!

Kannst du mir vielleicht erklären, wie die PC Games 2,99 € und gleichzeitig 4,99 € kosten kann? Habe ich vielleicht den versteckten Druckfehler entdeckt? Wenn ja, dann will ich einen DVD-Player oder ein Computerspiel.

THANKS, DEINE NADINE

Eine etwas vorschnelle Annahme! Die PC Games kostet niemals gleichzeitig 2,99 und 4,99, sondern entweder oder! Den Grund dafür hättest du bei einer oberflächlichen Recherche selbst herausfinden können. Als kleinen Anhaltspunkt möchte ich deinen Blick auf unseren wunderbaren Datenträger richten, welchen du in einer dieser beiden Preisklassen vergeblich suchen wirst. Mehr will ich nun aber wirklich nicht verraten, um dir nicht die Spannung zu nehmen. Eine derart vorschnelle Annahme wäre höchstens eine 5,25-Zoll-Diskette mit Pacman wert.

## Auswärts

Hi Rainer

Ich habe von meinen Eltern zu Weihnachten ein Abo von der PC Games gekriegt. Das Erste, das ich mir in dem Heft anschau, sind deine Leserbriefe, denn die verleihen dem ganzen Heft noch den nötigen Fun! Nun gibt es



# ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

aber (fast) immer nur deutsche Leserbriefe. Wäre doch nett, wenn ihr mal mehr ausländische Leserbriefe bringen würdet, oder nicht?

HERZLICHES KOMPLIMENT VON CLAUDIO  
AUS DER SCHWEIZ

Mit „ausländische Leserbriefe“ meinst du jetzt aber nicht Briefe in fremden Zungen, oder? Das würde alleine an meinen mangelnden Fähigkeiten scheitern. Ich beherrsche so halbwegs Deutsch, ein wenig Englisch und ein paar „Broken“ Französisch und Spanisch, die aber allesamt entweder nicht jugendfrei oder strafrechtlich relevant sind. Bezüglich deutschsprachiger Leserbriefe aus mehr oder weniger nachbarlichen Ländern habe ich keinerlei Einwände – an mir liegt es jedenfalls nicht. Aber abgesehen von Österreichern scheint sich keine Nation größer berufen zu fühlen, wenn man einmal von einigen Belgiern absieht, die aber mit mir nur über belgisches Bier diskutieren wollen. Dabei bin ich keineswegs fremdenfeindlich! Ich bin generell feindlich – mit Fremden hat das nichts zu tun.

## Farbspiel

Eine Frage hätte ich mal. Wieso trägt die gesamte PCG-Redaktion in der Rubrik „So testet die Redaktion“ Schwarz? Ist etwa jemand gestorben? Oder ist es einfach nur die Trendfarbe der Redaktion? Oder seid ihr gar alle

irgendwelche Gothic-Freaks, die sich nur für das Foto-Shooting extra abgescminkt haben?

MIT FREUNDLICHEN GRÜßEN CHRISTIAN WÖLTER

Alles, was bei mir gestorben ist, ist mein Urlaubsantrag, aber deswegen trage ich trotzdem Schwarz. Das hat einige ganz entscheidende Vorteile. Alle Klammotten passen zusammen und man braucht nicht weiter darüber nachzudenken, Verschmutzungen können nur sehr schwer ausgemacht werden und man braucht im Falle einer Waschmaschinenbefüllung auch keinen weiteren Gedanken an Verfärbungen zu verschwenden. Zudem sehe ich in Rosa ausgesprochen blöd aus. Warum die anderen Kollegen Schwarz tragen, entzieht sich meinem Wissen. Aber wir wollen euch eigentlich auch nur bezüglich Computerspiele kompetent beraten. Die Beratung bei Modefragen überlassen wir gerne anderen.

## Vollversion

Hallo Herr Rosshirt,

ich weiß nicht, woran es liegt, aber zum x-ten Male veröffentlicht PC Games eine Vollversion auf der Heft-CD/DVD – nur wenige Wochen, nachdem ich das Produkt im Handel für teuer Geld erstanden habe. Nun ja, okay, zugegebenermaßen, im Falle *Die Völker 2* war das teuer Geld nicht mehr allzu teuer... aber trotzdem! Würdet ihr nicht bitte künftig vorher informieren, bevor ich wieder unnötig Geld zum Fenster rauswerfe?

CIAO, REINHARD

Im Namen unserer Geschäftsleitung möchte ich mich dafür entschuldigen, dass wir Ihre Beschaffungspläne nicht eingesehen haben, ehe wir eine Vollversion veröffentlichten. Bitte teilen Sie uns künftig acht bis neun Wochen vorher mit, welche diesbezüglichen Käufe Sie zu tätigen pflegen, wie es alle anderen ja schließlich auch tun. Wir stimmen dann natürlich unsere Veröffentlichungen dahingehend ab.



### "ELITE FORCE 2"

wird präsentiert von



supported by GIGA DE

© WWW.SPACE-RAT.DE



[HTTP://WWW.LATEIN.DE](http://www.latein.de)

Nicht wenige von euch werden mit Latein gequält. Diese Seite liefert euch eine prima Hilfestellung. Grafisch eher schlicht gehalten, enthält sie alles, was den Umgang mit Latein erleichtert und die Note verbessert – vom Wörterbuch über Vokabeln, Übungen, komplette Übersetzungen bis hin zu Forum und Chat mit Leidensgenossen. Für Schüler und Asteris-Fans sicher eine Empfehlung.

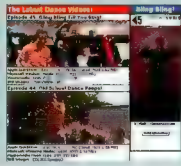


[HTTP://WWW.FRITZ-KOLA.DE](http://www.fritz-kola.de)

Ich habe keineswegs eine Abneigung gegen unsere amerikanischen Freunde, bin aber dennoch der Meinung, dass man nicht alles von ihnen übernehmen sollte. Eine im wahren Sinne des Wortes erfrischende Abwechslung zu Coke, Pepsi und Co. ist „Fritz-Cola“. Ein Produkt, für das selbst ich einmal Schleichwerbung betreiben, vor allem wenn es toll schmeckt und irgendwie echt kultig ist.

[HTTP://WWW.WATCHMEDANCE.COM](http://www.watchmedance.com)

Du machst in der Disco eine jämmerliche Figur? Nein, du musst jetzt nicht antworten. Vielleicht liegt es ja nur daran, dass du entweder nur nutzlos in der Gegend stehst oder auf der Tanzbühne einen erbärmlichen Eindruck machst? Dir kann geholfen werden! Jeder kann tanzen lernen, sagt der Betreiber dieser Seite. Und vielleicht schafft man es ja auch ohne diesen echt peinliche Klammotten?









# KRANK, ABER ZUSTICK



## South Park

Die gottlos gute Cartoon-Serie

Montag bis Donnerstag 22:00 Uhr  
Dienstag bis Freitag 00:05 Uhr



## Crank Yankers

Die wahnsinnige Puppen-Comedy

Dienstag 21:30 Uhr  
Donnerstag 18:05 Uhr  
Sonntag 21:00 Uhr

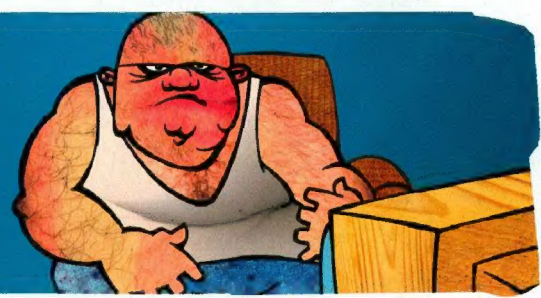
DEUTSCHLANDPREMIERE

## fleischmann.tv

Die erste Cartoon-Call-In-Show der Welt - live

Montag bis Freitag 22:30 Uhr

WELTPREMIERE



VIVA leicht Dich. www.viva.tv / AOL-Keyword: VIVA



# Juli 1993

## Kurioses am Rande

Syndicate war eines der ersten Spiele, die für den deutschen Markt entschärft wurden. Etwas Pixelblut und einige brutale Szenen fielen der Zensurschere zum Opfer. Wohlgerichtet, der Schere der Entwickler, denn eine Altersfreigabe für Computerspiele lag damals noch in ferner Zukunft. In dem Syndicate-Test begleitenden Interview prophezeite Peter Molyneux die Einführung eines solchen Systems für „die nächsten zwei bis drei Jahre.“ Geworden sind's schließlich zehn ...

## Test des Monats

Als „eine Art Science-Fiction-Rollenspiel“ klassifizierte PC Games vor zehn Jahren Bullfrogs Agentenkracher. So richtig wollte Syndicate einfach in kein Genre passen. Als Boss eines internationalen Megakonzerns dirigiert man vier kybemetisch aufgebohrte Agenten durch düstere Zukunftsmetropolen, lässt sie an Polizisten vorbeischießen, Wissenschaftler entführen und Spione verfeindeter Unternehmen ausschalten. Zwischendurch werden neue Implantate und Waffen erforscht und neue Kämpfer angeworben. Heutzutage würde man das wohl „Echtzeit-Taktikspiel“ nennen, damals unterstrich Syndicate den innovativen Ruf von Molyneux' Spieleschmiede. Auch technisch begeistert

te der Agenten-enthriller dank hoher SVGA-Auflösung.

## Was wurde eigentlich aus ... Neo?

In Ausgabe 8/93 getestet: **Whale's Voyage**. Neben der Gangstersimulation **Der Clou** und dem Siedler-Konkurrenzen **Die Völker** gehört das Science-Fiction-Rollenspiel wohl zu den bekanntesten Erzeugnissen der über zehnjährigen Firmenhistorie von Neo. Nach dem Verkauf durch Take 2 Anfang 2001 wurden die österreichischen Anfang dieses Jahres in Rockstar Vienna umgetauft. Unter anderem zeichnen sie für die Xbox-Umsetzung des hierzulande indizierten Remedy-Shooters verantwortlich.



## Hardwaretrends

1993 begann das Schlagwort Multimedia seinen Siegeszug. Was das genau sein sollte, konnte sich niemand so recht vorstellen. Klar war nur: Es hatte irgendwas mit CD-ROMs zu tun und es ließ sich damit bestimmt eine Menge Geld verdienen. Was dabei herauskam: Beispielsweise Nachschlagewerke wie das in der August-Ausgabe getestete Guinness Multimedia Disc of Records, das der ehrwürdigen gedruckten Ausgabe satte 37 Videoclips in Daumennagelgröße voraushatte.

## Die Top-5-Tests

- 1. Return of the Phantom** | Microprose  
Zu Unrecht in Vergessenheit geratenes Adventure um das Phantom der Oper
- 2. Betrayal at Krondor** | Sierra  
Rollenspiel nach den Fantasy-Romanen von Raymond Feist mit schwacher Story
- 3. Eishockey Manager** | Software 2000  
Brachte den Spielwitz des Bundesliga Managers in die Eishockey-Welt
- 4. Prince of Persia 2** | Broderbund  
Die Rückkehr des legendären Akrobatischen Prinzen erreichte nicht ganz Teil 1.
- 5. Ambush at Sorinor** | Mindcraft  
Nettes Fantasy-Strategiespiel mit leider grausiger, kryptischer Bedienung

# Am 6. August erscheint die PC Games 9/2003

## VORSCHAU

Wir haben jede Menge Vor-Ort-Termine vereinbart, unter anderem bei den Entwicklern von **Empires**, **Spellforce**, **Rome: Total War** und **Söldner**. Außerdem: Alles über die Games Convention 2003 in Leipzig!

## TEST

PC Games testet Freidack-Alternativen und Tiefdruckgebiet-Retter: Was taugt **No Man's Land**, das neue Echtzeit-Strategiespiel der America-Schöpfer? Außerdem im Test: **Republic** und das Lara-Croft-Comeback.

## TIPPS

**Frozen Throne** ist so riesig, dass die **Warcraft 3**-Fans auch in der nächsten PC Games noch seitenweise Insider-Tricks nachlesen können. Außerdem: Tipps für **Midnight Club 2**, **Republic** und jede Menge Cheats.

## CD/DVD

Eidos arbeitet an einer **Tomb Raider**-Demo und auch bei **Blizzard** denkt man über ein **Frozen Throne**-Pröbchen nach. Zu fast allen Vorschau- und Testberichten gibt's spannende Videos auf CD und DVD.



VORAB-INFOs AB 28. JULI AUF [WWW.PCGAMES.DE](http://WWW.PCGAMES.DE)!

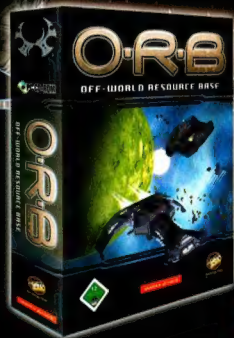


# O.R.B.

OFF-WORLD RESOURCE BASE

## DIE STRATEGIE SEI MIT DIR!

WELTRAUM-KAMPF IN NEUER DIMENSION



- > Übernimm das Kommando über 2 unterschiedliche Rassen mit ihren eigenen Kampagnen, einzigartigen Strategien und Technologien in diesem non-linearen 3D-Weltraum-Echtzeitstrategie-Spiel.
- > Eine Welt mit „lebenden“, multiplen Solarsystemen mit Monden, Planeten, Asteroidenfeldern, Feldern mit Weltraumschrott in außergewöhnlicher Grafik.
- > Erobere feindliche Einheiten, schlage gigantische Flottenschlachten, forsche nach neuen Schiffen und Upgrades und bebaue selbst riesige Objekte wie Asteroiden.
- > Spiele Singleplayer oder mit 4 Spielern im Multiplayer-Modus (kooperativ oder gegeneinander).

STANDARDIZED READER  
MODERN GAMES



[www.o-r-b.de](http://www.o-r-b.de)  
[www.modern-games.com](http://www.modern-games.com)



Hoffentlich treffe ich heute  
nicht meinen Nachbarn.

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: [www.gofuture.de](http://www.gofuture.de). Aufgepasst: Die Allianz steht Ihnen nicht nur bei bohrenden Fragen als Partner zur Seite. Sie verlost auch 5 Tage Spaß für 2 – mit 33 Erlebnisreisen nach Barcelona. Mehr dazu und weitere Informationen zu unseren Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögensprodukten finden Sie unter: [www.gofuture.de](http://www.gofuture.de)

**Hoffentlich Allianz.**

**Allianz** 

Versicherung Vorsorge Vermögen